



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**ESCUELA DE POSGRADO**

**PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA**

**EDUCATIVA**

La técnica de role play en el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes de  
2do de secundaria de la I.E.P. Pamer, Los Olivos 2019

**TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:**

Maestra en Psicología Educativa

**AUTORA:**

Br. Judit Melisa Bellodas Ellisca (ORCID: 0000-0002-7059-5885)

**ASESORA:**

Dra. Estrella Azucena Esquiagola Aranda (ORCID: 0000-0002-1841-0070)

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:**

Evaluación y aprendizaje

**Lima – Perú**

**2020**

**Dedicatoria**

A mis padres y a mi tía Victoria por su cariño y palabras de aliento que siempre me brindan, lo cual me motiva a seguir logrando mis objetivos.

### **Agradecimiento**

Agradecimiento a Dios.

A los docentes de la universidad César Vallejo y las compañeras del grupo las 4 por su constante apoyo.

## Página del jurado



### DICTAMEN DE LA SUSTENTACIÓN DE TESIS

EL / LA BACHILLER (ES): **BELLODAS ELLISCA, JUDIT MELISA**

Para obtener el Grado Académico de *Maestra en Psicología Educativa*, ha sustentado la tesis titulada:

**LA TÉCNICA DE ROLE PLAY EN EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS EN LOS ESTUDIANTES DE 2DO DE SECUNDARIA DE LA I.E.P PAMER, LOS OLIVOS, 2019**

Fecha: 25 de enero de 2020

Hora: 5:45 p.m.

#### JURADOS:

**PRESIDENTE:** Dra. Luzmila Garro Aburto

Firma: .....

**SECRETARIO:** Dr. Segundo Sigifredo Pérez Saavedra

Firma: .....

**VOCAL:** Dra. Estrella Azucena Esquiagola Aranda

Firma: .....

El Jurado evaluador emitió el dictamen de:

..... *Aprobar por unanimidad* .....

Habiendo encontrado las siguientes observaciones en la defensa de la tesis:

.....  
.....  
.....  
.....

Recomendaciones sobre el documento de la tesis:

.....  
.....  
.....

**Nota:** El tesista tiene un plazo máximo de seis meses, contabilizados desde el día siguiente a la sustentación, para presentar la tesis habiendo incorporado las recomendaciones formuladas por el jurado evaluador.

## Declaratoria de autenticidad

Yo, Judit Melisa Bellodas Ellisca con DNI N°42971228, a efecto de cumplir con las disposiciones vigentes consideradas en el reglamento de Grados y Títulos de la Escuela de Posgrado de la Universidad César Vallejo, declaro bajo juramento que toda la documentación que acompaño a la tesis titulada “La técnica de role play en el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes de 2do de secundaria de la I.E.P Pamer, Los Olivos, 2019” es veraz y auténtica.

Por lo cual expongo lo siguientes:

Me he referido a cada una de las fuentes utilizadas en el presente trabajo de investigación, detallando con precisión cualquier cita académica o sinopsis de varias fuentes, como lo indican los protocolos para organizar los trabajos de investigación.

No he utilizado ninguna fuente distinta de las que aparecen expresamente en este trabajo. La investigación no se ha publicado anteriormente en forma total o parcial para obtener otro grado académico o de especialización.

Estoy consciente de que mi trabajo puede confirmarse mediante medios virtuales para reconocer falsificaciones, y así mismo para encontrar la utilización de información académica sin el debido reconocimiento de su fuente o autor, me someto a las evaluaciones disciplinarias.

Lima enero del 2020

  
-----  
Judit Melisa Bellodas Ellisca  
DNI N° 42971228

## Índice

	<b>Pág.</b>
Carátula	i
Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Página del jurado	iv
Declaratoria de autenticidad	v
Índice	vi
Índice de tablas	vii
Índice de figuras	viii
Resumen	ix
Abstract	x
<b>I. Introducción</b>	<b>1</b>
<b>II. Método</b>	<b>16</b>
2.1. Tipo y diseño de investigación	16
2.2. Variable y operacionalización	18
2.3. Población, muestra y muestreo	18
2.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad	19
2.5. Procedimiento	20
2.6. Métodos de análisis de datos	20
2.7 Aspectos éticos	20
<b>III. Resultados</b>	<b>22</b>
<b>IV. Discusión</b>	<b>28</b>
<b>V. Conclusiones</b>	<b>34</b>
<b>VI. Recomendaciones</b>	<b>36</b>
<b>VII. Referencias</b>	<b>37</b>
<b>Anexos</b>	
Anexo 1: Matriz de consistencia	43
Anexo 2: Instrumentos de recolección de datos	45
Anexo 3: Prueba de confiabilidad del instrumento	49
Anexo 4: confiabilidad del instrumento prueba piloto	50
Anexo 5: Operacionalización de la variable	51
Anexo 6 Resultados descriptivos de las dimensiones de la variable	52
Anexo 7: Sesiones de aprendizaje	58
Anexo 8: Cronograma del taller realizado	72
Anexo 9: Data	74
Anexo 10: Constancia de autorización del colegio Pamer	78

Anexo 11: Certificado de validez del instrumento	79
Anexo 12: Acta de aprobación de originalidad de tesis	84
Anexo 13: Pantallazo del software Turnitin	85
Anexo 14: Formulario de autorización	86
Anexo 15: Autorización de la verificación final	87

### **Índice de tablas**

	<b>Pág.</b>
Tabla 1 Niveles del pretest y post test de la variable de la variable aprendizaje del idioma inglés del grupo experimental y grupo control	22
Tabla 2 Resultados inferenciales de la variable aprendizaje del idioma inglés según el pre y post test	23
Tabla 3 Niveles del pre test y post test de la dimensión speaking	24
Tabla 4 Niveles del pre test y post test de la dimensión listening	25
Tabla 5 Niveles del pre test y post test de la dimensión Reading	26
Tabla 6 Niveles del pre test y post test de la dimensión writing	27
Tabla 7 Resultados inferenciales de la dimensión speaking según el pre test y post test.	52
Tabla 8 Resultados inferenciales de la dimensión listening según el pre test y post test.	53
Tabla 9 Resultados inferenciales de la dimensión reading según el pre test y post test.	54
Tabla 10 Resultados inferenciales de la dimensión writing según el pre test y post test.	56

## Índice de figuras

	Pág.
Figura 1 Niveles del pre test y pos test, del grupo experimental y grupo control	22
Figura 2 Niveles del pre test y pos test de la dimensión speaking	52
Figura 3 Niveles del pre test y pos test de la dimensión listening	53
Figura 4 Niveles del pre test y pos test de la dimensión reading	54
Figura 5 Niveles del pre test y pos test de la dimensión writing	56



## Resumen

El objetivo general de la investigación fue determinar cómo influye la técnica role play en el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes de la I.E.P Pamer Los Olivos, 2019. Según la metodología de investigación responde al paradigma positivista, enfoque cuantitativo, tipo aplicada, diseño experimental correlacional cuasi-experimental. La población estuvo conformada por 96 alumnos del 2do año de secundaria de la I.E.P Pamer del distrito de Los olivos, y la muestra por dos secciones, sección A (24 alumnos) sería el grupo control y la sección B sería el grupo experimental (24 estudiantes). Los resultados descriptivos del post test en el grupo experimental son los siguientes: el 16.7% alcanzan el nivel proceso, el 54% obtienen el nivel logro previsto y 29% de los estudiantes alcanza el nivel logro destacado. En el grupo control se puede observar que ningún estudiante alcanza el nivel bajo, la mayoría de los estudiantes, el 29% alcanzan el nivel proceso, el 62.5% obtienen el nivel logro previsto y el 8% de los estudiantes alcanza el nivel logro destacado. Por lo cual se concluye que tras la aplicación la técnica de role play, en el grupo experimental son considerablemente más positivos a comparación del pre test, debido a que la mayoría de los estudiantes alcanzan un nivel de logro previsto. Los resultados inferenciales en el post test evidencian que los rangos promedios, en el grupo experimental fueron de 41,57 siendo el mayor rango promedio en comparación al grupo control con 32,43. El estadígrafo de U de Mann-Whitney fue de 118,000;  $Z = -4,968$  menor que  $-1,96$  (punto crítico). Y el nivel de significancia  $p = ,000$  menor que  $0,05$  ( $p < \alpha$ ) por lo cual se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis del investigador.

*Palabras claves:* Estudiantes, role play, aprendizaje.

## Abstract

The general objective of the research was to determine how the role play technique influences English language learning in IEP students Pamer Los Olivos, 2019. According to the research methodology it responds to the positivist paradigm, quantitative approach, applied type, experimental design Quasi-experimental correlational. The population consisted of 96 students from the 2nd year of secondary school of the IEP Pamer of the Los Olivos district, and the sample by two sections, section A (24 students) would be the control group and section B would be the experimental group (24 students). The descriptive results of the posttest in the experimental group are the following: 16.7% reach the process level, 54% obtain the expected achievement level and 29% of the students reach the outstanding achievement level. In the control group it can be observed that no student reaches the low level, the majority of the students, 29% reach the process level, 62.5% obtain the expected achievement level and 8% of the students reach the outstanding achievement level. Therefore, it is concluded that after the application of the role play technique, in the experimental group they are considerably more positive compared to the pre-test, because most of the students reach an expected level of achievement. The inferential results in the post test show that the average ranges in the experimental group were 41.57, being the highest average range compared to the control group with 32.43. The Mann-Whitney U statistician was 118,000;  $Z = -4.968$  less than  $-1.96$  (critical point). And the level of significance  $p = .000$  less than  $0.05$  ( $p < \alpha$ ) whereby the null hypothesis is rejected and the researcher's hypothesis is accepted.

Keywords: Students, role play, learning.

## **I. Introducción**

En Europa o Asia, el aprendizaje del inglés se considera vital para desarrollo y mejora para la supervivencia del país. Esto tiene un gran impacto en profesores de inglés en todo el mundo, con una mayor expectativa de que los maestros sean capaces de impartir clases de inglés. Además, con una demanda tan grande en el empleo de profesores. Para muchos aspirantes a profesores de inglés, hay La primera ruta hacia la profesión puede ser con un instituto privado que enseñe a jóvenes aprendices por un corto período de tiempo. Estos maestros pueden tener calificaciones limitadas y no es raro encontrarse con maestros que enseñan en escuelas privadas de idiomas con calificaciones docentes no relacionadas. Sin embargo, muchas escuelas estatales ahora esperan maestros para tener una calificación relacionada. En la actualidad, es el inglés, el tercer idioma más empleado.

Conforme a datos mostrados el Ethnologue (2016), una enciclopedia muy respetada de las lenguas vivas del mundo. Se menciona que hay 339 millones de personas que su primera lengua es el inglés y si sumamos al resto de personas que tienen como segunda lengua el idioma inglés, ante esta realidad se evidencia la importancia que se le debe brindar al aprendizaje de este idioma, en definitiva la mitad de la población total del planeta necesita aprender, sin lugar a dudas hoy en día, es elemental su aprendizaje para pretender nuevas oportunidades laborales y quien deje de estar dispuesto a aprenderlo estará en gran desventaja con aquellos que si están actualizados o han adquirido este durante su formación académica. Entonces debido a todo lo mencionado no podemos dejar de lado la importancia de la adquisición de este idioma en este mundo global. Se considera por esto que, en años recientes, documentos como el English Proficiency Index del año 2015 ha generado en analistas políticos y economistas latinoamericanos una reforma de la educación considerada un precedente a fin de alcanzar mejoras económicas. Diferentes programas e inversiones se implementaron en escuelas públicas en el 2014 buscando mejorar el nivel de la enseñanza del idioma inglés.

A nivel nacional en el Perú, actualmente se presenta como política educativa el proyecto educativo nacional al 2021, que formalizo entre sus objetivos estratégicos; que los estudiantes e instituciones educativas desarrollen aprendizajes con pertinencia y de calidad, este proyecto busca lograr un país bilingüe al 2021. Por ende, se ha determinado la subvención para el cumplimiento de este fin, otra medida a considerar es la implementación de tres horas del inglés en instituciones de jornada completa, mejoras en la infraestructura, capacitaciones para los docentes, etc. Se aprobó, a través del D.S. N°

012-2015-MINEDU en el 2016; la Política Nacional de Enseñanza- Aprendizaje y Uso del Idioma Inglés - Política “inglés, puertas al mundo”, esto establece la base orientadora de los propósitos institucionales, sectoriales y aquellas actividades que estén involucradas con la enseñanza- aprendizaje y uso del idioma inglés, a cargo de los organismos competentes.

La interrogante por lograr dicho objetivo es evidente, a pesar de los esfuerzos se evidencian estudiantes que no alcanzan lograr competencias del área en estudio. Muestra el referente English Proficiency Index. El Perú muestra un nivel bajo en el inglés. Por estos resultados se manifiesta la preocupación siendo mediadores educativos y nos cuestionamos. Es imprescindible el análisis del aprendizaje del estudiante en cuanto a un segundo idioma. Se detectó que el factor que puede afectar aprendizaje son los procesos metodológicos tradicionales, esto se basa en la didáctica tradicional, organizándose en las formas gramaticales, poniendo énfasis en sus formas combinadas. En este enfoque, él estudiante solo memoriza, repite y recrea actividades fuera de contexto.

La enseñanza del idioma inglés en el Perú, a nivel de estudios secundarios es considerado como elemento trascendental en el desarrollo de los estudiantes. Como se sabe todas las instituciones educativas lo integran en el currículo y ello va a permitir que el estudiante tenga la oportunidad de desarrollar el aprendizaje del idioma Inglés durante su formación, como se sabe el comunicarse en inglés hoy en día es esencial; ya que ello sirve como herramienta para avanzar socialmente y relacionarse con las personas de países extranjeros y con eso conseguir mejores oportunidades laborales, tanto nacional como internacional, también enriquece la cultura de los estudiantes. Según el Marco Común Europeo de referencias para las lenguas -MCERL define 6 niveles de dominio que concede el avance de los estudiantes por las etapas de aprendizaje que pasan en el transcurso de su vida (A1, A2, B1, B2, C1 y C2) A1, A2 corresponde un nivel básico, B1, B2 corresponde al nivel intermedio y el nivel C1 y C2 corresponde a un nivel competente (avanzado).

A nivel local en la I.E.P. Pamer en su propuesta 2019 incluyó el ABP (aprendizaje basado en proyectos), lo cual conlleva a trabajar en una metodología de carácter colaborativo donde el estudiante será capaz de involucrarse en diferentes situaciones del contexto real, además dar soluciones a diferentes problemas y finalmente presentar un producto al finalizar el bimestre, en dichas actividades se evidenció el interés de los estudiantes al involucrarse en su enseñanza - aprendizaje, y como tal surgió

la alternativa de aplicar la estrategia role play durante una hora a la semana en el dictado de la clase de inglés, ya que hallamos aprendices con poca motivación en la adquisición del idioma, más aun cuando tiene que comunicarse en forma oral; muchos de ellos se encuentran con temor al intervenir en alguna sesión, a causa de ello pocos son los estudiantes que mantienen una participación activa y en su mayoría los que participan son estudiantes de prestigiosas instituciones de educación superior que practica una metodología de enseñanza activa la cual contrasta con las estrategias desarrolladas en las instituciones escolares.

De acuerdo a lo descrito se plantea la siguiente interrogante de investigación, que es el problema general ¿Qué efecto tiene la aplicación de la técnica de role play en el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes de 2do de secundaria de la I.E.P Pamer, Los Olivos, 2019?, Por otra parte se plantean los problemas específicos, que son los siguientes ¿Qué efecto tiene la aplicación de la técnica de role play en las dimensión (speaking, listening, reading, writing) y en los estudiantes de 2do de secundaria de la I.E.P Pamer, Los Olivos, 2019?

Para respaldar la investigación se ha consultado con diversas investigaciones tanto a nivel internacional como nacional, Rojas (2017) en su investigación su objetivo fue estudiar los estilos de aprendizaje y las motivaciones de los estudiantes universitarios ecuatorianos para practicar inglés como lengua extranjera a través del juego de roles y se concluyó que el juego de roles es una estrategia de aprendizaje y enseñanza que apoya positivamente el proceso de adquisición del inglés como lengua extranjera. Por otro lado, Broncano y Montoro (2017) investigaron sobre las variables juego de roles y la capacidad de comunicarse oralmente en el idioma concluyendo que existe relación entre ambas ( $p = 0,000 < \alpha = 0,05$ .), se concluye que el juego de roles empleado para representar circunstancias sociales, mejora la expresión de ideas y sentimientos en el idioma inglés.

Asimismo, Quintanilla, Gamarra y Ríos (2017) realizaron un estudio sobre la efectividad en el desarrollo de la expresión y comprensión oral del idioma inglés, el análisis de los resultados a través de la prueba t demostró ( $p < 0,05$ ) un efecto positivo en la variable expresión y comprensión oral en la enseñanza del mencionado idioma, puesto que los educandos fueron capaces de formular oraciones en relación a la estructura y categorías gramaticales utilizadas, asimismo emplear el vocabulario adecuado acorde a la situación comunicativa. Del mismo modo Ricoy y Pérez (2015) afirman acerca de las

estrategias que rodean el proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés están vinculadas con metodologías tradicionales que hoy en día también se pueden aplicar al enseñar el idioma.

En un estudio realizado por Thuraya (2016) en su investigación sobre el efecto del role play sobre el proceso de enseñanza de esta lengua, Se concluyó que este, es una estrategia que busca mejorar el rendimiento del vocabulario de los estudiantes en un idioma específico y el aprendizaje del inglés en general. Cieza (2015), en su tesis sobre juego de roles como estrategia para mejorar la socialización. Estudio experimental, de enfoque cuantitativo, que tuvo como muestra fueron 17 niños y niñas, concluyó que asumir un rol beneficia de manera significativa la socialización (p.30). Por su parte Flores y Sánchez (2014), investigo respecto a la enseñanza del idioma inglés con plataforma educativa virtual”, concluyó que las plataformas virtuales favorecen la enseñanza del idioma inglés. Y Pérez (2014), investigó sobre la influencia de la plataforma educaplay en las capacidades de comprensión y producción de textos en el área de inglés, la población fue 90 estudiantes y la muestra 40. Se concluyó que el uso de la plataforma fue innovadora y motivadora para los estudiantes.

Condori (2018) en su estudio titulado Efecto del programa “English world” en el aprendizaje del idioma inglés en estudiantes de 1° de secundaria I.E.- Jazmines de Naranjal, SMP, 2017. Tuvo como objetivo, establecer el nivel de eficacia que ejercer el programa “englishworld” en los estudiantes del 1° de secundaria. La población fueron 105 estudiantes obteniendo una muestra no probabilística, conformado por dos grupos de experimentación con 60 estudiantes y grupo de control con 45 estudiantes de las secciones del primero A y B respectivamente, las técnicas empleadas fueron la observación, lectura analítica, de fichaje, pruebas pedagógicas objetivas de entrada y salida, cuestionarios, evaluación objetiva con sus respectivos instrumentos de prueba de desempeño de pretest y postest. La aplicación del programa “englishworld” es viable por los resultados favorables, luego de haberse aplicado, el pretest y postest tanto al grupo de experimentación y de control mediante el procesamiento de datos, análisis inferencial en ambos grupos según el pre test evidencian una diferencia significativa.

Según Trinidad (2018) en su estudio sobre el enfoque comunicativo institucional y la didáctica docente en inglés en el desarrollo de la competencia comunicativa. De enfoque cuantitativo. Se concluye que existe influencia significativa del enfoque comunicativo institucional sobre las otras variables. Cipirán, Méndez y Méndez (2015) en

su estudio sobre enfoque comunicativo y su relación con el aprendizaje del idioma inglés. La muestra fue probabilística con 65 estudiantes. Se usó como instrumentos dos cuestionarios para la obtención de los datos. Se tuvo como resultado que entre el enfoque comunicativo y el aprendizaje del idioma inglés óptimo. Por otro lado, Soplín (2018) en su estudio sobre efectos del programa de comprensión oral de textos en inglés en el aprendizaje de la expresión oral, el diseño de investigación fue el experimental de tipo cuasi-experimento. La población fueron 60 alumnos organizados en dos grupos, los resultados evidencian que existe una influencia significativa del programa. Y Ruiz (2015), en la investigación sobre un programa multimedia en el desarrollo de la comprensión literal en inglés, llegó a la conclusión de los procesos de comprensión literal de textos en inglés se incrementaron tras la aplicación del programa.

A continuación, se presentan las bases teóricas de la técnica de role play. En primera instancia se presenta el desarrollo teórico- práctico de la estrategia juego de roles, se toma en cuenta los conceptos relacionados con estas variables como son el trabajo colaborativo y el enfoque comunicativo para el aprendizaje del idioma inglés, El mismo que permite la interacción entre estudiantes y a través de ello se hace posible la enseñanza que se adapta a sus necesidades. Según Brown (2015), el role-play se compone de una breve presentación llamativa que imita una circunstancia genuina. Muy bien se puede hacer de dos en dos, o en grupos con más estudiantes, a pesar del hecho de que es fundamental que a cada miembro se le asigne constantemente una capacidad para lograr un objetivo compartido (p.184).

La acción se puede completar de manera improvisada (sin una planificación previa), o cada suplente puede tener la oportunidad de prepararse, practicar y asumir un trabajo donde expresan evaluaciones, solicitan datos, regatean con un interlocutor, intentan persuadirlos u otro tipo de circunstancias identificadas con la realidad, tanto en un entorno social como general, igual de trabajo y explícito. La empresa que sugiere de manera insignificante: (1) repartir un trabajo para al menos una persona de una reunión y (2) decidir una meta o razón que los miembros deben cumplir. En otro punto de vista, Athiemoolam (2004) proclama que, para fingir en la sala de estudio, normalmente se siguen tres etapas: una etapa de precalentamiento o etapa de calentamiento; una etapa de actividad, llamada etapa de actividad, por último, una etapa final o conclusión (p.11).

Este creador subraya además que el punto de vista principal que debe considerarse como una etapa inicial antes de planificar la simulación es considerar las necesidades e intereses de los suplentes. Por otra parte, O' Sullivan (2008) describe los ejercicios de simulación como una especie de empresa en la que se confía en un suplente para hablar en relación con uno de los trabajos, utilizando un lenguaje genuino. La tarea puede ser completada por un suplente con otro suplente, o un suplente con otro interlocutor que puede ser un instructor, un científico o un inspector. La técnica role play en la enseñanza de inglés propicia el proceso de interacción de nuevos conocimientos ya existentes en el idioma, logrando tener aprendizajes significativos. se realiza cuando el estudiante se recrea de situaciones de la vida real o ficticia, en el cual el estudiante aprende en un entorno divertido y ameno, el idioma inglés, para que el estudiante interiorice sus nuevos conocimientos. Para una comprensión más completa de las bases teóricas del juego de roles, tenemos que revisar las bases del propio psicodrama esto le va a dar sentido del porqué de sus amplias aplicaciones, especialmente en el ámbito de la enseñanza y formación de competencias.

Por otro lado, Perrazo (2004) argumenta que se trata de un proceso de co-creación, de invención grupal que inicialmente tiene como característica la espontaneidad y creatividad que relaciona por intermedio de la actuación de roles al individuo y al grupo. Se podría afirmar que en ese momento tanto los personajes como las situaciones que se trabajan son reflejo de los intereses y necesidades del grupo individuo. Para López, Población, and Cols. (2000) la finalidad del Role play tipo pedagógico es la de aprender a aprender competencia que se adquiere en un espacio de interacciones entre seres humanos y también objetos inanimados adquiriendo experiencias mediante el ejercicio de roles en diferentes áreas. Por otro lado, en el Roleplaying pedagógico, aunque el proceso es muy parecido; la diferencia es que el acento se pone más, en un rol concreto delimitado y se trabaja centrado en él, como en la mejora de la fluidez expresiva o lectora de una lengua extranjera. El aprendizaje se va dando progresivamente una vez aclarados, aquellos aspectos poco desarrollado, inadecuados y en algunos casos inexistentes, como cuando se aprende un nuevo idioma.

Igualmente, López, Población and Cols. (2016) sobre el roleplaying pedagógico afirman que, de las diversas técnicas de psicodrama, el role-playing o juego de roles es sin la de mayor uso y estudio en lo que se refiere a la enseñanza de competencias incluida la enseñanza de idiomas extranjeros. Esta técnica es la ideal ya que posee todos los



factores necesarios que involucran la adquisición de conocimientos lingüísticos, así mismo tiene los elementos necesarios para divertirse, y tomarla como una herramienta sensible y fina para entrenar lingüísticamente. De la misma manera el autor afirma que para poner en práctica la competencia comunicativa es importante llevar a cabo las representaciones sociales, las cuales presentan modalidades de pensamiento práctico dirigidos hacia la comunicación, la comprensión y el dominio del entorno social que conllevan a representar una situación aparente, poner algo en el lugar de otra cosa, finalmente el autor sustenta que para llevar a cabo todas las actividades mencionadas en el role play es necesario tener en cuenta la última dimensión, utiliza expresiones idiomáticas, en este aspecto el utilizar idiomas o expresiones idiomáticas ayuda a mejorar la competencia comunicativa ya que hay un sinnúmero de matices que harán que el idioma inglés pase de aceptable a casi rozar el bilingüismo.

Estos idiomas normalmente tienen un sentido figurativo, que lo utilizan normalmente los hablantes nativos de cada lengua para expresar ideas o sentimientos, el autor manifiesta que el estudiante utilice estos idiomas en función a lo que está aprendiendo y que lo plasme a través de representaciones sociales con el objetivo de lograr una mejoría de la competencia comunicativa. Es recomendable, antes de comenzar el trabajo de roles, que los estudiantes realicen movimientos y expresión corporal, el ejercicio es mejor acompañado de música de diversos estilos, ello ayuda a que el estudiante se sienta más seguro y relajado para poder estar más receptivo a los nuevos aprendizajes. Es importante a su vez observar la forma de interacción entre los estudiantes, poniendo especial énfasis en aquellos alumnos tímidos. La técnica está representada por cuatro etapas principales. Motivación. El docente presenta a los estudiantes el tema, la actividad que se realizará y motiva a los estudiantes a participar, a contribuir lo mejor posible.

Presenta el tema a tratar, los roles principales y secundarios. Los mismos estudiantes eligen entre ellos los personajes a presentar, y si no haya ningún voluntario, el docente será el que elija. Representación. Los alumnos se familiarizan con el trabajo que deben desempeñar. Construyen un diálogo coherente, tratando de transmitir a los observadores a la situación o circunstancia real. Y debate. Después de la exposición, discuten sobre la representación de cada uno de los personajes. No se trata de criticar la actuación en sí de los estudiantes, si no la enseñanza o moraleja de la historia presentada. Se aplicó la técnica de role play en el grupo experimental de 24 estudiantes utilizando

sesiones en base al taller propuesto “Aprendamos como comunicarnos en inglés a través de la técnica juego de roles” ello va a permitir potenciar las habilidades comunicativas del idioma y además fortalecer el trabajo colaborativo en los estudiantes del 2do de secundaria ,se aplicará un taller por cada clase después de cada clase teórica, tomando en cuenta las estrategias y actividades correspondientes a la variable dependiente y sus dimensiones: (speaking, listening, reading, y writing), se desarrollan 10 sesiones con la finalidad de potenciar las 4 habilidades del idioma. Una vez culminado el taller se aplicó el post-test al grupo experimental y al grupo de control.

A continuación, se procede a abordar la fundamentación teórica acerca del aprendizaje del idioma inglés, como primera variable a sustentar. Según su propuesta de Minedu (2014) sostuvo "El aprendizaje ocurre debido a las cooperaciones cognitivas de un individuo con otros o con diferentes componentes de la naturaleza. Esto implica que el aprendizaje es constantemente intercedido y afectado por estos elementos" (p.20). Por lo tanto, Knowles et al. (2001) dependen del significado de Gagné, Hartis y Schyahn "El aprendizaje como elemento, que presenta el resultado concluyente o el resultado de la experiencia de aprendizaje" (p.151). El aprendizaje como un procedimiento, que presenta lo que ocurre en el transcurso de la experiencia para luego obtener un resultado de lo realizado. Es una capacidad, que mejora ciertas partes básicas de la adaptación, por ejemplo, la inspiración, el mantenimiento, el movimiento que probablemente despliegue mejoras de conducta concebibles en el aprendizaje humano.

Además, Méndez (2001) declaró: "la acción de saber es un procedimiento académico mediante el cual se construye una relación entre quién sabe (personaje en pantalla) y el artículo (que abarca la realidad), sobre maravillas genuinas, con la atención al mundo que abarca "(p.74). Esta información está moldeada por las leyes de mejora social y está inseparablemente conectada a la acción viable para cambiar el mundo, subordinar la naturaleza a los requisitos de los individuos. El final de la información consiste en alcanzar la verdad objetiva.

Respecto al aprendizaje del idioma inglés, Harmer (2016) sostuvo que, incorpora importantes competencias genéricas y necesarias en el mundo profesional y en el vivir diario, ya que esta esto implica el conocimiento básico y la reconstrucción del sentido del texto, proceso que permite entender con facilidad considerando las estructuras lingüísticas adecuadas al texto. El aprendizaje está constituido por cambios constantes en el accionar, siendo estos el resultado de la práctica cotidiana, Además nos menciona que

sea cual sea el nivel del estudiante, hay cuatro situaciones que los estudiantes deben abordar frente al estudio del nuevo lenguaje: exponerse a él, comprender lo que significa, entender su construcción y la puesta en práctica, entendiéndose así el dominio expresivo y comprensivo de los mecanismos verbales y no verbales de comunicación y representación, que conforman los pilares de toda relación interpersonal y por consecuencia, del proceso aprendizaje. De esta forma, se expresa que la enseñanza está sobre entendida en el aprendizaje, siendo para el aprendiz la primera demostrativa o que brinde soporte en la adquisición del idioma a través de instrucciones, guías, y conocimientos.

Una de las principales motivaciones detrás del aprendizaje de dialectos desconocidos, especialmente inglés, en numerosas partes del mundo, es la capacidad de discutir con éxito con diferentes clientes del idioma objetivo. La instrucción de transmitir en circunstancias genuinas y regulares se descarta con frecuencia y los suplentes tienen una posibilidad mínima de ensayar un lenguaje estándar en clase. Por lo tanto, los educadores deberían dar oportunidades a los suplentes para mejorar sus aptitudes para hablar. Seguidamente, se describen las siguientes teorías que han sido influencia en los modelos de enseñanza y aprendizaje de idiomas y que han tenido impacto en las corrientes lingüísticas (el estructuralismo y el enfoque funcional). Durante mucho tiempo, las teorías conductistas fueron el paradigma dominante en educación.

Skinner desarrolla una serie de hipótesis de trabajo dentro de la teoría conductista, primero considera que es el comportamiento humano el objeto principal de estudio de la psicología. Que las personas emiten conductas a partir de la interacción de los estímulos y las respuestas, donde los estímulos introducen información en el cerebro y son las conductas producto de una reacción al estímulo previo. Las conductas que son favorecidas por efectos positivos posterior a su emisión, son las que se van a mantener lo que se confirman en base al condicionamiento operante estudiado por Skinner. Esta concepción del aprendizaje dejaba de lado aquellos procesos que se encontraban entre el estímulo y la respuesta o entre estímulos y conductas y lo resumía a una asociación entre estímulo, respuesta o finalmente entre conducta y refuerzo. Esta concepción tuvo gran influencia entre psicólogos y pedagogos.

La teoría del aprendizaje significativo, este modelo demuestra que el aprendizaje se muestra cuando los pensamientos comunicados de manera representativa están conectados de una manera no subjetiva, si no significativa, mediante la cual los

estudiantes entienden cómo llamar la atención y percibir partes cruciales de la estructura de información que deberían aprender, ya sea imagen, una imagen, escenario, creación, etc. Ausubel (1983) pionero del aprendizaje significativo, nos indica que el aprendizaje es considerado un proceso activo en el cual el estudiante es capaz de construir a través de sus conocimientos previos, es decir el estudiante es el protagonista de su enseñanza - aprendizaje y que el docente como mediador debe crear las estrategias para que el estudiante no solo se sienta motivado y dispuesto a aprender. La característica de esta hipótesis es que la expresión "reunión" propone que no debería haber una metodología restringida para lograr la esencialidad ideal en el aprendizaje como nuevo.

A pesar de lo que podría esperarse, piensan que debería haber diferentes elementos, y que la reunión sería la más importante de estos. Ausubel (1983) dijo que: La observación evaluativa sobre la relación que el suplente necesita para actuar y el elemento resumido fundamentalmente a diferentes circunstancias es la regla sobre el procedimiento de aprendizaje que sigue cada suplente. Las consecuencias de estas actividades nos permiten impactar las perspectivas no aprendidas que quedan pendientes (p. 172). El aprendizaje significativo es el resultado de una revelación imaginativa, la capacidad de ocuparse de los problemas es el objetivo principal de la instrucción escolar, preparándose para comprender la divulgación es imprescindible para hacer pensamientos, inventivos y estudios básicos, este tipo de aprendizaje ocurre en los largos períodos primarios de la vida.

La teoría de la instrucción, según Bruner la importancia de hacer que los discípulos sean conscientes de la estructura de la sustancia a ser educada y las conexiones entre sus componentes con el objetivo de que pueda ser considerada como un surtido compuesto de información. Del mismo modo, permitir a los estudiantes secundarios aprender a través de la divulgación guiada, particularmente a través de la investigación disciplinaria (Lemke, 1997, p. 161). Busca una armonía entre la educación y el aprendizaje, a la luz del trabajo reconstructivo que cada suplente realiza con respecto a los datos que obtiene en su orientación como suplente. Tomar en cuenta es esencial para ser considerado desde un ángulo social, sin embargo, no solo, ya que hay diferentes variables involucradas con la instrucción para obtener un enfoque sistematizado para procesar la información obtenida, lo que será beneficioso para los estudiantes secundarios, que son la necesidad de capacitación. Sin embargo, para lograr esto, es importante sacar a la luz los problemas y atraer a los estudiantes con el objetivo de que

conozcan los datos que se les están dando y su importancia, por lo que muestran un estado de ánimo superior y están inclinados a atrapar y romper descendiendo mejor en una composición progresiva, a la que se hace referencia en esta hipótesis como revelación guiada.

Es básico tomar nota de la estructura de información que se absorbe y cómo esta información se identifica con las reuniones y, posteriormente, tiene la opción de capturar los datos en general. Y la teoría cognitiva propuesta por Piaget (1982) sostiene que el avance se basa básicamente en el procedimiento de adquisición de información. Por lo tanto, esta hipótesis también se conoce como Epistemología Genética, lo que implica el avance de diferentes métodos para conocer el mundo exterior. Obtuvo sus teorías a partir de percepciones amplias y punto por punto sobre la conducta sin restricciones de los jóvenes: así como sus respuestas a las preguntas y cuestiones que el científico les presentó, niños: intentan comprender su realidad actuando de manera efectiva con artículos e individuos, y los cambios formativos se consideran como resultado del movimiento del niño; interés, búsqueda, pensamiento crítico y una estructura e importancia en el mundo.

Según Piaget, los niños utilizan los procedimientos de desarrollo e innovación. Es decir, intentan efectivamente comprender sus encuentros y comprender lo que está sucediendo y al hacerlo, fabrican y desarrollan pensamientos y prácticas que nunca han observado. Aclaró que la conducta y las consideraciones de todas las personas experimentan etapas inconfundibles en las que su agrupación no cambia o ninguna de ellas está excluida; sin embargo, a la hora de la introducción de cada etapa, fluctúa de una a la siguiente, lo que hace que el límite por edad sea solo una estimación. Cada etapa depende de la etapa pasada y, por lo tanto, enmarca la razón de la etapa posterior, cada una de ellas tiene numerosos aspectos. Como lo indica Piaget, la representación individual del mundo resulta ser cada vez más impredecible, directa y práctica en cada fase de mejora. Expresa que las etapas contrastan no solo en la medida de los datos obtenidos en cada etapa, sino también en relación con la naturaleza de la información y su comprensión. Los procesos cognitivos se dan a partir de las investigaciones realizadas a causa de la teoría conductista, surgen las respuestas a como se realiza el aprendizaje, como se procesa la información que ha ingresado en el individuo a partir de su percepción y por último como lo producen otros contextos. Ya que no solo intervienen la percepción

y el reconocimiento sino también la elaboración de los significados. Precisamente este último punto evidencia que el estudiante está aprendiendo.

Y el modelo pedagógico (enseñanza programada) que se basa en la teoría conductista fomentaba la adquisición del conocimiento mediante la verbalización, repetición y la memorización de los contenidos de la materia sin tener en cuenta las necesidades del estudiante y el proceso para aprender y enseñar es estrictamente manejado, controlado e incluso condicionado y reforzado por el docente. Refuerzo que pueden ser de dos tipos: positivo (mediante la aplicación de estímulos verbales, gestuales) y negativos que se manifiestan como (castigos, retiro de beneficios, calificaciones bajas o llamado a los padres). Basado en el modelo de la teoría conductista se desarrollaron varios métodos para el aprendizaje de idiomas extranjeros, un ejemplo clásico es el método Audio lingual cuyas características está descritas por Brown (1994) Según el autor nos señala que sea este efectivo Se presenta como discursado. Se crea dependiendo del mimetismo y la retención de ejemplos. Las estructuras se educan a través de actividades tediosas, esto se descubre a través de analogías inductivas. Se le da mucha importancia a la elocución.

De este método de aprendizaje el Audiolingual, se generaban clases cuyo contenido principal era utilizar ejercicios controlados, especialmente de sustitución, sin el uso absoluto de la lengua materna, que pudiera interferir el aprendizaje de la nueva lengua, insistiendo tanto en la imitación como en la repetición favoreciendo la mecanización para aprender el vocabulario y la pronunciación, esta práctica evidentemente no consideraba la capacidad creativa y espontánea que tiene la comunicación entre seres humanos, cargada de significados y valores individuales. El paradigma conductista como se puede deducir centraba el protagonismo del proceso enseñanza-aprendizaje en el docente quienes eran los que encausaban y planean las actividades y la evaluación de los mismos. Era obvio que este proceso necesitaba de otros planteamientos. Según Muñoz (2010) tanto el concepto social y la influencia del contexto sociocultural y su influencia están ligadas a la actividad mental del estudiante. En una pedagogía que deriva de esta corriente involucra tanto al docente como propiciador de contextos pedagógicos y al estudiante como ente activo quienes construyen su conocimiento de acuerdo a su grupo sociocultural.

A partir de una concepción pedagógica derivada de la teoría del aprendizaje propuesta por la psicología cognitivista y el constructivismo social nace el enfoque

comunicativo y este surge de la insatisfacción por los resultados de los métodos para el aprendizaje de lenguas extranjeras anteriormente descritos. Este nuevo enfoque re conceptualiza la función del lenguaje y propone una definición funcional y comunicativa del lenguaje, enfatiza lo importante de la interacción entre los procesos cognitivos y sociales para aprender una lengua extranjera y así poder lograr aprendizajes significativos. Las dimensiones del aprendizaje variable del idioma inglés, el aprendizaje significativo, es el instrumento humano insuperable, para obtener y almacenar la gran cantidad de pensamientos y datos con los que se habló en cualquier campo de información.

Por tal motivo Harmer (2017) nos dice que, para poder potenciar el aprendizaje de este idioma, es necesario que el docente se enfoque en hacer que el estudiante desarrolle las cuatro habilidades del idioma, como tal tenemos las cuatro dimensiones en el cual se ha dividido el aprendizaje del idioma, también denominadas habilidades: hablar, escuchar, leer y escribir. Dimensión 1: habilidad de hablar, según Harmer (2017) es tan importante en la comunicación oral y, por tanto, es indudable la eficacia que esta destreza tiene en la enseñanza de una lengua. la oralidad en las clases debe realizarse desde el mismo momento en que inicia todo proceso de aprendizaje. Por decir de algún modo, es conveniente que el estudiantado repita mecánicamente los tradicionales ejercicios del caso (pattern drills). Estos enunciados serán repetidos primero en forma conjunta, luego por equipos y, posteriormente, uno tras otro. Estas actividades o ejercicios de rutina: «substitution drills», «conversation drills» etc, son básicos para la formación de los hábitos lingüísticos.

Hablar es la habilidad importante que deben dominar los estudiantes. Implica un proceso de construcción y compartir significado a través del uso del lenguaje oralmente. En primer lugar, al aprender a hablar, los estudiantes sabrán la forma de expresar el lenguaje de manera comunicativa. En segundo lugar, los estudiantes aprenderán a expresar expresiones significativas. Finalmente, también los lleva a interactuar en la sociedad mediante el uso del lenguaje. Por otra parte, Woolfolk (2006) dijo que el aprendizaje previo relacionado con el sonido de un dialecto desconocido comienza, mejor es la articulación, como la del idioma local. La capacidad de hablar es expresar oralmente lo que queremos decir, a través de sonidos bien caracterizados, reconocibles a través del oído. Como lo indicó el Ministerio de Educación (2015), hablar oralmente sugiere ser claro al comunicar nuestros pensamientos, utilizar deliberadamente diversos activos

expresivos, reflexionar y ajustar la sustancia y la estructura antes de comunicar escritos orales que finalmente colaboran con el interlocutor mientras se mantienen al día coherencias.

Existiendo una gran gama de ofertas para facilitar el aprendizaje en las sesiones de este idioma, como: los carteles murales, los dibujos en el encerado, las películas, las role-cards», etc. Estos diálogos y dramatizaciones se darán en forma paulatinamente a la comunicación real, es decir: ir introduciendo en forma creciente con sus propias palabras situaciones elaboradas con anticipación. Dimensión 2: habilidad de escuchar, según Harmer (2017) quiere decir que esto no solo implica aprender a escuchar sino también comprender y entender, percibir los sonidos para luego reproducirlos. Para facilitar el desarrollo de esta habilidad el autor sugiere: A través de la escucha de canciones del inglés podemos tener una comprensión global del tema a tratar. La escucha de diferentes diálogos o la lectura en voz alta por parte del facilitador de algún material bibliográfico a fin de obtener la idea principal o completando conversaciones preparados en ejercicios prácticos, ver películas subtituladas y con audio en inglés o realizar presentaciones de diálogos diversos contextualizados (role play), asimismo resolver cuestionamientos de comprensión literal, inferencial y críticas acerca de información diversa.

Dimensión 3: habilidad de leer, según Harmer (2017) es importante pues nos conlleva a desarrollar actividades cotidianas de manera proactiva, comprendiendo instrucciones básicas para poder desarrollar evaluaciones o entender instructivos respecto a la tecnología. Por otro lado, Domínguez (2008) dijo que leer detenidamente es significativo a la luz del hecho de que une y extiende la jerga previamente aprendida y, para leer en un segundo idioma, es básico tener una capacidad de lectura determinada por información y procedimientos pasados. Para la percepción del contenido y la preparación de datos compuestos sea efectiva, se tiene que considerar entre otros; listado de habilidades que incluya mecanismos como: decodificación del texto, aplicación y extensión hacia otras situaciones cotidianas, considerando la construcción de nuevos significados y creando nuevos textos, que conllevan a expresar aspectos emocionales preparados con anticipación, esto quiere decir que el estudiantes al ser capaz de haber fortalecido las habilidades anteriormente mencionadas.

Dimensión 4: la habilidad de escribir o redactar textos similares o diferentes a los producidos en nuestro propio idioma. Según Harmer (2017) La producción de textos está catalogada como una actividad no pasiva porque es generadora de la movilización de



diversas capacidades como; planeación, creatividad, reflexión, entre otros. A su vez Cassany, (2005) sostuvo que la capacidad de componer es la aptitud más alucinante ya que requiere la mejora de diferentes habilidades, en este sentido, para componer un libro sobre un punto en particular, leemos los borradores, oralizamos los borradores (nosotros sintonizar) e incluso chateamos con otros para planificarlo o encuestarlo. Es decir, el logro de esta experiencia sugiere la organización de diferentes habilidades. El desarrollo de todo este proceso de familiarización de expresiones o palabras del idioma inglés, así mismo, se sabe que para una eficiente producción de textos es necesario demostrar un mejor conocimiento y hacer efectivo el buen uso de la gramática, lo que a su vez contribuirá a dar coherencia al escrito.

La investigación se justifica, teniendo en cuenta que las estrategias de aprendizaje y enseñanza son diversas y el docente tiene que estar siempre a la vanguardia e innovación. Es necesario innovar, ya que los maestros tienen impactos sustanciales en los alumnos éxito académico y de por vida. Sin embargo, se sabe poco sobre dimensiones específicas de práctica docente que explica estas relaciones o si estos efectos difieren entre resultados académicos y "no cognitivos". Justificación teórica, la presente investigación busca contribuir con información de la realidad actual de los estudiantes en lo referente a las variables de estudio, a su vez se apoya en teorías bien sustentada, y busca contrastar información y aportar información de las variables estudiadas. Justificación práctica, refiere a la importancia de dar a conocer la efectividad del uso de la técnica de role play respecto al aprendizaje del idioma inglés, y la efectividad del uso del mismo-se pretende dar a conocer y sugerir que se emplee en otros grados debido a que si es efectivo. Y justificación metodológica: La investigación puede ser considerada base para otras investigaciones sobre las variables de estudio e incluso relacionarlas con otras variables, a su vez el instrumento elaborado para la presente investigación es un aporte para ser empleado en futuras investigaciones con la población considerada, y a su vez adaptarla para grados similares. Así mismo se formula el siguiente objetivo general: Determinar el efecto de la aplicación la técnica de role play en el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes de 2do de secundaria de la I.E.P Pamer, Los Olivos, 2019. Conjuntamente con cuatro objetivos específicos: Determinar el efecto de la aplicación la técnica de role play en las dimensiones (speaking, listening, reading y writing) en los estudiantes de 2do de secundaria de la I.E.P Pamer, Los Olivos, 2019.

## **II. Método**

### **2.1. Tipo y diseño de la investigación**

La investigación empleó el paradigma positivista, para Tamayo y Tamayo (2007) “paradigma se caracteriza al afirmar que la información genuina considerada como conocimiento de verdad, es la que es consecuencia de la ciencia, especialmente con la utilización de su estrategia. Posteriormente, el positivismo espera que las ciencias exactas solitarias sean una fuente adecuada de información. Una de las cualidades aplicables del positivismo tiene que ver con su posición epistemológica focal. De hecho, el positivismo espera que se diga la verdad y que el sujeto psicológico pueda conocerla de una manera directa, y que, por lo tanto, lo principal que debe preocuparse es localizar la técnica adecuada y sustancial para " encuentra "esa realidad". Específicamente, acepta la presencia de una técnica particular para darse cuenta de esa realidad y propone la utilización de dicha estrategia como garantía de verdad y autenticidad para la información. En este sentido, la ciencia positivista depende de la sospecha de que el sujeto tiene una plausibilidad absoluta de conocer la realidad a través de una técnica particular.

A su vez se consideró el método específico el hipotético-deductivo. Según Hernández, Fernández y Baptista (2014), sostuvieron que: determina preguntas de inicio de investigación, a partir de las cuales se construyen las teorías. Estos son contrastados mediante los diseños correspondientes [...] Usa la estimación numérica, el recuento y estadística, encuestas, procesos de experimentación y de obtención de datos (p.113). Como lo indica el método, el fundamento de la investigación lógica depende del detalle de una ley general y en la construcción de importantes condiciones de inicio que establecen la razón fundamental para el desarrollo de hipótesis, esta ley general se obtiene de hipótesis conjeturas en lugar de observación, entonces la ley general puede generalizarse. La estrategia deductiva teórica se compone de un sistema que alguna parte de ciertas sospechas como especulación e intenta refutar o reconocer tales especulaciones derivadas de ellos, fines que deben ser enfrentados con hechos

La investigación presenta un enfoque cuantitativo Según Tamayo y Tamayo (2007) “recoge la información sobre la realidad y la procesa matemática y estadísticamente” (p.38). La metodología cuantitativa es un procedimiento deductivo, cada etapa solicita constantemente la siguiente, sirve para confirmar, aclarar o anticipar una realidad dada. Es una excelente opción para entregar información objetiva, caracterizada, extremadamente particularizada e incuestionable. Esta es la forma en que

se recopilan los datos de los factores en un lugar determinado, disecciona la información adquirida y decide los fines. En esta estrategia, las teorías se obtienen de modelos o leyes o se proponen mediante datos de observación, y aplicando los estándares de pensamiento, en los deseos que experimentan un control de percepción, y si existe la correspondencia con las sustancias, realidad o no de lo subyacente. hipótesis. Se aproximan las cifras esperadas de hipótesis.

La investigación, es de tipo aplicada, según Álvarez (2013) sostuvo que “es el uso de información y conocimientos adquiridos en el trabajo de campo o práctica, para aplicarla como regla para servir a la sociedad”(p.5). También se caracteriza como capacitación, ya que considera la investigación fundamental, es decir, necesita ayuda hipotética para crear beneficios para la sociedad. Su necesidad es la pronta aplicación en una realidad sólida. La investigación aplicada comprende una conexión significativa entre la ciencia y la sociedad. Con ella, la información vuelve a los territorios de interés, ubicados en el escenario, donde la circunstancia está destinada a ser intercedido, mejorado o cambiado. Al abstenerse de este tipo de investigación la información lógica sobre el ajustes donde intercede, dejando cada competente en manos de ocasiones externas lo que es más, de las especulaciones más allá de la prueba de la verdad que enfrenta en su práctica experta.

Y el diseño de investigación es experimental, cuasi experimental. Ramírez (2004), dijo que piensa en las maravillas en entornos falsificados, con el argumento de que los estados de prueba de la exploración infieren el control de factores. Semi exploratorio, con prueba previa y posterior con grupo de referencia no aleatorio. Sobre esta estructura, Hernández, Fernández y Baptista (2014) expresan que estos planes controlan intencionalmente y, en cualquier caso, una variable autónoma para ver el ajuste en al menos un factor de barrio. En este tipo de plan, las reuniones se establecen antes de la utilización de la investigación. La investigación cuasi experimental sería aquella en la que se presenta una exposición, una reacción y una hipótesis para comparar y diferenciar, pero no hay aleatorización de los sujetos a los grupos, y el grupo de control es considerado a grandes rasgos, no como si se emplea en las investigaciones experimentales puras. Y no hay un control completo de las variables que pueden influir. En el presente trabajo se aplicó un pre test a ambos grupos al experimental y control.

Según el corte de tiempo es una investigación longitudinal, este estudio es un conjunto de estrategias de exploración organizada que permite adquirir datos sobre un

tema determinado. En particular, el objetivo de las investigaciones longitudinales es obtener datos sobre un procedimiento de progreso, también sirven para evaluar episodios y prever peligros. Lo anterior puede suceder a través de la observación y la estimación. Permiten evaluaciones de la escala de conversión como un componente del tiempo y en relación con diversas cualidades del individuo (Arnau y Bono, 2008).

## **2.2. Variables y operacionalización**

### **Variable independiente estrategia role play**

#### **Definición conceptual**

Según Brown (2015), el role-play consiste en una breve representación teatral que simula una situación de la vida real. (p.184).

### **Variable dependiente aprendizaje del idioma inglés**

#### **Definición conceptual**

Harmer (2016) refiere que el aprendizaje del idioma inglés, incorpora importantes competencias genéricas y necesarias en el mundo profesional y en el vivir diario, ya que esta esto implica el conocimiento básico y la reconstrucción del sentido del texto, proceso que permite entender con facilidad teniendo en cuenta las estructuras lingüísticas apropiadas al texto.

#### **Definición operacional**

La variable fue evaluada con una prueba de conocimiento que presenta cuatro dimensiones, con sus respectivos indicadores y 20 ítems, con la alternativa de elección dicotómica correspondiéndole 1 si es respuesta esperada y 0 si no es respuesta esperada. (Ver anexo 2).

## **2.3. La población, muestra y muestreo**

Hernández et al (2014) refirieron que: “la población o también denominada universo, es el conjunto de toda las personas, elemento o fenómenos que presentan características comunes definidas” (p.174). La población objetiva, a los alumnos del 2do año de secundaria de la I.E.P Pamer del distrito de Los olivos, asciende a un total de 96 alumnos de ambos sexos, distribuido en 4 secciones. (A, B, C y D)

La muestra según Hernández et al (2014) sostuvieron que: “La muestra es un subconjunto de componentes que tienen un lugar con ese conjunto caracterizado en sus atributos que llamamos población” (p.173). La muestra está constituida por dos secciones

de segundo de Secundaria de la I.E.P Pamer se determina que la sección A (24 alumnos) sería el grupo control y la sección B sería el grupo experimental (24 estudiantes). Y se empleó el muestreo no probabilístico intencionada. Este tipo de muestreo presenta como característica por un esfuerzo intencional con el objetivo de obtener un subconjunto representativo considerando las características principales de la población. La muestra intencionada, está en función a los criterios del investigador, sin emplear estrategias estadísticas o matemáticas.

## **2.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad**

### **Técnicas e instrumentos de recolección de datos**

La técnica que se empleó en el estudio, fue la encuesta y el instrumento fue para evaluar la variable dependiente fue el cuestionario sobre habilidades investigativas. Con respecto al instrumento para medir la variable dependiente se utilizó un conjunto de veinte preguntas o ítems ordenadas que permita obtener y registrar respuesta. Según Hernández et al. (2014) afirmó que: “Un cuestionario viene a ser el conjunto de preguntas o ítems determinados sobre una o más variables de estudio la cual se pretende medir.” (p. 217).

### **Validez y confiabilidad**

Según Hernández et al (2014), sostuvieron que la validez, viene a ser la comprobación de la legitimidad como una determinada prueba se considera, explica y aplica de tal manera y que estima lo que se propone medir (p.103). para determinar la validez del instrumento, se recurrió a la validación por modalidad de criterio de jueces, se consultó a tres expertos quienes colinden en referir que el instrumento es válido a nivel temático y metodólogo.

Respecto a la confiabilidad, Hernández y otros (2014), refirieron que: “la confiabilidad respecto a un instrumento, consiste en el nivel en el cual los resultados a ser replicados mantienen una similitud entre ellos” (p.200). Para la presente investigación se utilizó la prueba piloto, se evaluó a 30 estudiantes obteniéndose un valor de 0.78 determinado por el KR20, que indica una fuerte confiabilidad, que se puede apreciar en (anexo 3).

## **2.5. Procedimiento**

El análisis de la presente investigación consta de una realidad problemática, trabajos previos y bases teóricas. También, consta de un problema general y problemas específicos. Seguidamente de un objetivo general y específicos, así como de una hipótesis

general y específicas. como segunda parte del análisis, se considera a la metodología donde se abordan aspectos de Operacionalización de variables, validez y confiabilidad. El trabajo investigación se realizó (Pre test y pos test) “testing our knowledge” se aplicó el pre-test como prueba inicial a las 4 secciones dentro del aula de clase de 2° de secundaria como instrumento en la obtención de datos se utilizó este test con preguntas relacionadas en el aprendizaje del idioma inglés con el uso de los medios tecnológicos de allí en adelante se trabajó con 1 aula con la más baja nota (grupo experimental).

## **2.6. Tratamiento estadístico de datos**

Respecto al análisis descriptivo, tras ser obtenido los resultados y analizados se presentó utilizando la estadística descriptiva, para ello se elaborarán tablas que presenten la respectiva distribución de frecuencias con los porcentajes que representan. Estas tablas mostrarán los resultados finales de la variable dependiente, así como de las dimensiones consideradas en el presente estudio, además se presentarán figuras de cajas y bigotes que muestren los resultados del pre test, pos test y grupos control y experimental. En la estadística inferencial que tiene como objetivo la realización de la prueba de hipótesis, se utilizó la U de Mann-Whitney que es una prueba no paramétrica, que compara dos muestras independientes, equivalente a la prueba paramétrica, t de Student para 2 muestras. Ambas estadísticas fueron trabajadas en el paquete estadístico SPSS 24.

## **2.7. Aspectos éticos**

La ética comprendida como la información que piensa sobre las actividades administrativas de las prácticas sociales y la actividad de la voluntad individual, permite la comprensión de la variedad variada de marcos de valor significativo y establece una referencia a través del cual se establece una modificación de las relaciones sociales, haciendo un punto de vista moral y social. Es importante razonar los estándares morales como una variable decisiva, contemplando que la investigación de ese conjunto de estándares, está disponible en la generación de nueva información. Tal objetivo se logra mediante la exhibición de personas que, compuestos como una red de equivalentes, cumplen sus objetivos y actúan según ciertas medidas de identificación directa con la ética.

La investigación tuvo la autorización respectiva a la directora de la I.E P Pamer del distrito de los olivos, a través de una carta tramitada bajo conductos regulares. Los estudiantes recibieron instrucciones previas al recibir el test y se mantuvo el anonimato de los estudiantes evaluados, así como los datos brindados por los mismos y los resultados

serán para uso exclusivo del propósito planteado. y la participación de la muestra a investigar. Todos los datos y resultados obtenidos son reales; las situaciones planteadas se presentan en el contexto real del estudiante y se han seguido las normas establecidas de por la Universidad “César Vallejo” para el desarrollo de las investigaciones.

### III. Resultados

#### Resultados descriptivos

Tabla 1

*Niveles del pretest y post test de la variable de la variable aprendizaje del idioma inglés del grupo experimental y grupo control.*

Niveles	Grupo experimental		Grupo control	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%
<b>Pre-test</b>				
Inicio	9	37.5%	1	4%
Proceso	12	50%	20	83%
Logro previsto	3	12.5%	3	12.5%
Logro destacado	0	0%	0	0%
Total	24	100%	24	100%
<b>Post-test</b>				
Inicio	0	0%	0	0%
Proceso	4	16.7%	7	29%
Logro previsto	13	54%	15	62.5%
Logro destacado	7	29%	2	8%
Total	24	100%	24	100%

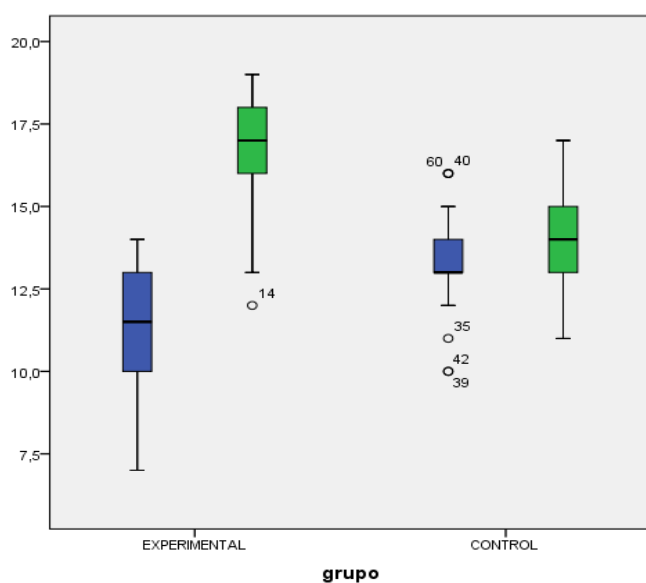


Figura 1. Niveles del pre test y pos test, del grupo experimental y grupo control

En la tabla 1 se aprecia los resultados descriptivos tanto en el grupo experimental y control en el pre test muestran resultados iniciales obtenidos por los estudiantes son diferentes, ya que en el grupo experimental el 37.5% se encuentra en el nivel inicio, el 50% alcanzan el nivel proceso, el 12.5% obtienen el nivel logro previsto. El grupo control, tiene los siguientes niveles: el 4% se encuentra en el nivel inicio, el 83% alcanzan el nivel



proceso, el 12.5% obtienen el nivel logro previsto. Se concluye que los grupos presentaron condiciones iniciales heterogéneas, es decir, los resultados son diferentes. En el post test, los resultados en grupo experimental son los siguientes: el 16.7% alcanzan el nivel proceso, el 54% obtienen el nivel logro previsto y 29% de los estudiantes alcanza el nivel logro destacado. En el grupo control se puede observar que ningún estudiante obtienen un nivel bajo, la mayoría de los estudiantes, el 29% presentan el nivel proceso, el 62.5% obtienen el nivel logro previsto y el 8% de los estudiantes alcanza el nivel logro destacado. Por lo cual se concluye que tras la aplicación la técnica de role play, en el grupo experimental son considerablemente más positivos a comparación del pre test, debido a que la mayoría de los estudiantes alcanzan un nivel de logro previsto.

### 3.2. Prueba de hipótesis

#### Análisis inferencial de la hipótesis general

**H<sub>0</sub>:** La aplicación de técnica de role play no mejora el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes de 2do de secundaria de la I.E.P Pamer, Los Olivos -2019.

**H<sub>1</sub>:** La aplicación técnica de role play mejora el aprendizaje del idioma inglés.

Tabla 2

*Resultados inferenciales de la variable aprendizaje del idioma inglés según el pre y post test*

<b>Rangos</b>				
	Grupo	N	Rango promedio	Suma de rangos
Pretest_aprendizaje del idioma inglés	Grupo Experimental	24	21,03	631,00
	Grupo Control	24	39,97	1199,00
	Total	48		
Post test_aprendizaje del idioma inglés	Grupo Experimental	24	41,57	1247,00
	Grupo Control	24	32,43	965,00
	Total	48		
<b>Estadísticos de prueba <sup>a</sup></b>				
		pre test	post test_	
U de Mann-Whitney		166,000	118,000	
Z		-4,284	-4,968	
Sig. Asintótica (bilateral)		,000	,000	

a. Variable de agrupación: Grupo

En la tabla 2 los resultados inferenciales de la variable en el pre test, según los rangos promedios el grupo experimental tuvo un rango promedio de 21,03 mientras que el mayor rango promedio le correspondió al grupo control con 39,97. el estadígrafo de U

de Mann-Whitney fue de 166,000;  $Z = -4,968$  menor que  $-1,96$  (punto crítico). Y el  $p$  valor es  $= ,000$  que es menor a  $0,05$  ( $p < \alpha$ ). En el post test los resultados evidencian que los rangos promedios, en el grupo experimental tuvo un rango promedio de  $41,57$  siendo el mayor rango promedio en comparación al grupo control con  $32,43$ . El estadígrafo de U de Mann-Whitney fue de  $118,000$ ;  $Z = -4,968$  menor que  $-1,96$  (punto crítico). Y el nivel de significancia  $p = ,000$  menor que  $0,05$  ( $p < \alpha$ ) por lo cual se rechaza la hipótesis nula.

### **Análisis inferencial de la hipótesis específica 1**

**H<sub>0</sub>:** La aplicación de la técnica de role play no mejora la dimensión speaking en los estudiantes de 2do de secundaria de la I.E.P Pamer, Los Olivos, 2019.

**H<sub>1</sub>:** La aplicación de la técnica de role play mejora la dimensión speaking en los estudiantes de 2do de secundaria de la I.E.P Pamer, Los Olivos, 2019.

Tabla 3

*Resultados inferenciales de la dimensión dimensión speaking según el pre test y post test.*

		<b>Rangos</b>	Rango Promedio	Suma de Rangos
	grupo	N		
Pre test_ dimensión_speaking	Grupo Experimental	24	28,23	847,00
	Grupo Control	24	32,77	983,00
	Total	48		
Post test_ dimensión_speaking	Grupo Experimental	24	35,18	1055,50
	Grupo Control	24	25,82	774,50
	Total	48		

<b>Estadísticos de prueba <sup>a</sup></b>		
	pre test	post test
U de Mann-Whitney	382,000	309,500
Z	-1,049	-2,145
Sig. Asintótica (bilateral)	,294	,032

a. Variable de agrupación: Grupo

En la tabla 3 los resultados estadísticos para la dimensión speaking, en el pre test según los rangos promedios el grupo experimental tuvo un rango promedio de  $28,23$  mientras que el mayor rango promedio le correspondió al grupo control con  $32,77$ . En el pre test el estadígrafo de U de Mann-Whitney fue de  $382,000$ ;  $Z = -1,049$  mayor que  $-1,96$  (punto crítico) y el nivel de significancia  $p = ,294$  mayor que  $0,05$  ( $p > \alpha$ ). En el post

test los resultados según los rangos promedios en el grupo experimental tuvo un rango promedio de 35,18 siendo el mayor rango promedio en comparación al grupo control con 25,82. El estadígrafo de U de Mann-Whitney fue de 309,500;  $Z = -2,145$  menor que  $-1,96$  (punto crítico). Y el nivel de significancia  $p = ,032$  menor que  $0,05$  ( $p < \alpha$ ) por lo cual se rechaza la hipótesis nula.

### **Análisis inferencial de la hipótesis específica 2**

**H<sub>0</sub>:** La aplicación de la técnica de role play no mejora la dimensión listening en los estudiantes de 2do de secundaria de la I.E.P Pamer, Los Olivos, 2019.

**H<sub>2</sub>:** La aplicación de la técnica de role play mejora la dimensión listening en los estudiantes de 2do de secundaria de la I.E.P Pamer, Los Olivos, 2019.

Tabla 4

*Resultados inferenciales de la dimensión dimensión listening según el pre test y post test.*

	grupo	Rangos N	Rango Promedio	Suma de Rangos
Pre test_ Dimensión_listening	Grupo Experimental	24	23,52	705,50
	Grupo Control	24	37,48	1124,50
	Total	48		
Post test_ Dimensión_llistening	Grupo Experimental	24	35,33	1060,00
	Grupo Control	24	25,67	770,00
	Total	48		

Estadísticos de prueba <sup>a</sup>		
	pre test	post test
U de Mann-Whitney	240,500	305,000
Z	-3,232	-2,347
Sig. Asintótica (bilateral)	,001	,019

a. Variable de agrupación: Grupo

En la tabla 4 los resultados estadísticos para la dimensión listening, en el pre test según los rangos promedios el grupo experimental tuvo un rango promedio de 23,52 mientras que el mayor rango promedio le correspondió al grupo control con 37,48. En el pre test el estadígrafo de U de Mann-Whitney fue de 240,500;  $Z = -3,232$  mayor que  $-1,96$  (punto crítico) y el p valor es =  $,001$  menor que  $0,05$  ( $p < \alpha$ ). En el post test los resultados según los rangos promedios en el grupo experimental tuvo un rango promedio de 35,33 siendo el mayor rango promedio en comparación al grupo control con 25,67. El estadígrafo de U de Mann-Whitney fue de 305,000;  $Z = -2,347$  menor que  $-1,96$  (punto

crítico). Y el nivel de significancia  $p = ,019$  menor que  $0,05$  ( $p < \alpha$ ) por lo cual se rechaza la hipótesis nula.

### **Análisis inferencial de la hipótesis específica 3**

**H<sub>0</sub>:** La aplicación de la técnica de role play no mejora la dimensión reading en los estudiantes de 2do de secundaria de la I.E.P Pamer, Los Olivos, 2019.

**H<sub>3</sub>:** La aplicación de la técnica de role play mejora la dimensión reading en los estudiantes de 2do de secundaria de la I.E.P Pamer, Los Olivos, 2019.

Tabla 5

*Resultados inferenciales de la dimensión dimensión reading según el pre test y post test.*

	grupo	Rangos N	Rango Promedio	Suma de Rangos
Pre test_ Dimensión_readingen	Grupo Experimental	24	23,67	710,00
	Grupo Control	24	37,33	1120,00
	Total	48		
Post test_ Dimensión-readingen	Grupo Experimental	24	40,85	1225,50
	Grupo Control	24	20,15	604,50
	Total	48		

Estadísticos de prueba <sup>a</sup>		
	pre test	post test
U de Mann-Whitney	245,000	139,500
Z	-3,158	-4,957
Sig. Asintótica (bilateral)	,002	,000

a. Variable de agrupación: Grupo

En la tabla 5 los resultados estadísticos para la dimensión reading, en el pre test según los rangos promedios el grupo experimental tuvo un rango promedio de 23,67 mientras que el mayor rango promedio le correspondió al grupo control con 37,33. En el pre test el estadígrafo de U de Mann-Whitney fue de 245,000;  $Z = -3,158$  mayor que  $-1,96$  (punto crítico) y el p valor es  $= ,002$  menor que  $0,05$  ( $p < \alpha$ ). Según el post test los resultados según los rangos promedios en el grupo experimental tuvo un rango promedio de 40,85 siendo el mayor rango promedio en comparación al grupo control con 20,15. El estadígrafo de U de Mann-Whitney fue de 305,000;  $Z = -4,957$  menor que  $-1,96$  (punto crítico). Y el nivel de significancia  $p = ,000$  menor que  $0,05$  ( $p < \alpha$ ) por lo cual se rechaza la hipótesis nula.

#### Análisis inferencial de la hipótesis específica 4

**H<sub>0</sub>:** La aplicación de la técnica de role play no mejora la dimensión writing en los estudiantes de 2do de secundaria de la I.E.P Pamer, Los Olivos, 2019.

**H<sub>4</sub>:** La aplicación de la técnica de role play mejora la dimensión writing en los estudiantes de 2do de secundaria de la I.E.P Pamer, Los Olivos, 2019.

Tabla 6

*Resultados inferenciales de la dimensión dimensión writing según el pre test y post test.*

	grupo	Rangos N	Rango Promedio	Suma de Rangos
Pre test_ Dimensión_ writing	Grupo Experimental	24	25,59	588,50
	Grupo Control	24	20,30	446,50
	Total	48		
Post test_ Dimensión- writing	Grupo Experimental	24	29,52	649,50
	Grupo Control	24	16,76	385,50
	Total	48		

Estadísticos de prueba <sup>a</sup>		
	pre test	post test
U de Mann-Whitney	193,500	109,500
Z	-1,471	-3,537
Sig. Asintótica (bilateral)	,141	,000

a. Variable de agrupación: Grupo

En la tabla 6 los resultados estadísticos de la dimensión writing en el pre test, según los rangos promedios el grupo experimental tuvo un rango promedio de 25,59 mientras que el mayor rango promedio le correspondió al grupo control con 20,30. El estadígrafo de U de Mann-Whitney fue de 193,500;  $Z = -1,471$  mayor que  $-1,96$  (punto crítico). Y el nivel de significancia  $p = ,141$  mayor que  $0,05$  ( $p > \alpha$ ). En el post test los resultados evidencian que los rangos promedios, en el grupo experimental tuvo un rango promedio de 29,52 siendo el mayor rango promedio en comparación al grupo control con 16,76. El estadígrafo de U de Mann-Whitney fue de 109,500;  $Z = -4,113$  menor que  $-1,96$  (punto crítico). Y el p valor es =  $,000$  menor que  $0,05$  ( $p < \alpha$ ) por lo cual se rechaza la hipótesis nula.

#### **IV. Discusión**

La investigación responde al objetivo general que es determinar el efecto de la aplicación de la técnica de role play en el aprendizaje del idioma inglés en estudiantes de 2do de secundaria de la I.E.P Pamer Izaguirre -2019. El estudio está integrado por dos variables, la técnica de role play y aprendizaje del idioma inglés.

Respecto a la variable dependiente en el post test los resultados en grupo experimental son los siguientes: el 16.7% presentan el nivel proceso, el 54% obtienen el nivel logro previsto y 29% de los estudiantes obtienen el nivel logro destacado. En el grupo control se puede observar que ningún estudiante alcanza el nivel bajo, la mayoría de los estudiantes, el 29% alcanzan el nivel proceso, el 62.5% obtienen el nivel logro previsto y el 8% de los estudiantes alcanza el nivel logro destacado. Por lo cual se concluye que tras la aplicación la técnica de role play, en el grupo experimental son considerablemente más positivos a comparación del pre test, debido a que la mayoría de los estudiantes alcanzan un nivel de logro previsto.

Respecto a la dimensión speaking, ambos grupos en el pre test muestran resultados iniciales diferentes, en el grupo experimental: el 37.5% se encuentra en el nivel inicio, el 29% alcanzan el nivel proceso, y el 33% obtienen el nivel logro previsto. A su vez en el grupo control, el 16.7% se encuentra en el nivel inicio, el 41.7% alcanzan el nivel proceso, el 37.5% obtienen el nivel logro previsto y un 4% alcanza un nivel de logro destacado. Se concluye que el grupo control y experimental presentaron condiciones iniciales heterogéneas, es decir, los resultados son diferentes. En el post test los resultados en grupo experimental son los siguientes: el 16.7% obtiene un nivel de inicio, el 29% presenta un nivel proceso, el 46% obtienen el nivel logro previsto y el 8% de los estudiantes obtiene el nivel logro destacado. En el grupo control se puede observar que ningún estudiante alcanza el nivel bajo, la mayoría de los estudiantes, el 8% obtiene un nivel de inicio, 21% alcanzan el nivel proceso, el 37.5% obtienen el nivel logro previsto y el 33% de los estudiantes presenta un nivel logro destacado. Por lo cual se concluye que tras la aplicación la técnica de role play, en el grupo experimental, los resultados son más positivos a comparación del pre test, debido a que el mayor porcentaje alcanzado se encuentra en el nivel de logro previsto.

Respecto a la dimensión listening, en el post test los resultados en grupo experimental son los siguientes: el 8% alcanza un nivel proceso, el 41.7% obtienen el nivel logro previsto y el 50% de los estudiantes presenta el nivel logro destacado. En el

grupo control se puede observar que ningún estudiante alcanza el nivel bajo, la mayoría de los estudiantes, el 8% obtiene un nivel de inicio, 16.7% alcanzan el nivel proceso, el 62.5% obtienen el nivel logro previsto y el 21% de los estudiantes presenta un nivel logro destacado. Por lo cual se concluye que tras la aplicación la técnica de role play, en el grupo experimental, los resultados son más positivos a comparación del pre test, debido a que el mayor porcentaje alcanzado se encuentra en el nivel de logro previsto.

Respecto a la dimensión reading, en el post test los resultados en grupo experimental son los siguientes: el 4% alcanza un nivel proceso, el 75% obtienen el nivel logro previsto y el 21% de los estudiantes alcanza el nivel logro destacado. En el grupo control se puede observar que ningún estudiante alcanza el nivel bajo, la mayoría de los estudiantes, el 8% obtiene un nivel de inicio, 46% alcanzan el nivel proceso, el 46% obtienen el nivel logro previsto y el 21% de los estudiantes presenta un nivel logro destacado. Por lo cual se concluye que tras la aplicación la técnica de role play, en el grupo experimental, los resultados son más positivos a comparación del pre test, debido a que el mayor porcentaje alcanzado se encuentra en el nivel de logro previsto.

Respecto a la dimensión writing, en el post test los resultados en grupo experimental son los siguientes: el 58% obtienen el nivel logro previsto y el 41,7 de los estudiantes alcanza el nivel logro destacado. En el grupo control se puede observar que ningún estudiante alcanza el nivel bajo, la mayoría de los estudiantes, el 8% obtiene un nivel de inicio, 46% alcanzan el nivel proceso, el 41.7% obtienen el nivel logro previsto y el 50% de los estudiantes presenta un nivel logro destacado. Por lo cual se concluye que tras la aplicación la técnica de role play, en el grupo experimental, los resultados son más positivos a comparación del pre test, debido a que el mayor porcentaje alcanzado se encuentra en el nivel de logro previsto.

Según la hipótesis general respecto a la variable aprendizaje del idioma inglés en el pre test, según los rangos promedios el grupo experimental tuvo un rango promedio de 21,03 mientras que el mayor rango promedio le correspondió al grupo control con 39,97. el estadígrafo de U de Mann-Whitney fue de 166,000;  $Z = -4,968$  menor que  $-1,96$  (punto crítico). Y el p valor = ,000 menor que 0,05 ( $p < \alpha$ ), se concluye que los de ambos grupos presentaron resultados similares. Según el post test los resultados muestran que los rangos promedios, en el grupo experimental tuvo un rango promedio de 41,57 siendo el mayor rango promedio en comparación al grupo control con 32,43. El estadígrafo de U de Mann-Whitney fue de 118,000;  $Z = -4,968$  menor que  $-1,96$  (punto crítico). Y el nivel

de significancia  $p = ,000$  menor que  $0,05$  ( $p < \alpha$ ) por lo cual se rechaza la hipótesis nula. Estos resultados coinciden con los hallazgos de Rojas (2017) en su investigación concluyó que el juego de roles es una estrategia de aprendizaje y enseñanza que apoya positivamente el proceso de adquisición del inglés como lengua extranjera. Por otro lado, Broncano y Montoro (2017) en su investigación sobre las variables juego de roles y la capacidad de comunicarse oralmente en el idioma concluye el uso de juego de roles mediante la representación de situaciones sociales, ayuda a mejorar la expresión de ideas y sentimientos en el idioma inglés.

Asimismo, Quintanilla, Gamarra y Ríos (2017) realizaron un estudio sobre la efectividad en el desarrollo de la expresión y comprensión oral del idioma inglés, un efecto positivo en la variable expresión y comprensión oral en la enseñanza del mencionado idioma, puesto que los educandos fueron capaces de formular oraciones en relación a la estructura y categorías gramaticales utilizadas, asimismo emplear el vocabulario adecuado acorde a la situación comunicativa. Del mismo modo Ricoy y Pérez (2015) afirman acerca de las estrategias que rodean el proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés están vinculadas con metodologías tradicionales que hoy en día también se pueden aplicar al enseñar el idioma. Finalmente, en un estudio realizado por Thuraya (2016) acerca de las dos variables, cuyo objetivo fue investigar el efecto del role play sobre el proceso de enseñanza de esta lengua, Se concluyó que este, es una estrategia que busca mejorar el rendimiento del vocabulario de los estudiantes en un idioma específico y el aprendizaje del inglés en general.

Cieza (2015). En su estudio sobre el juego de roles para mejorar la socialización se concluyó que asumir un rol mejora la socialización. A su vez Flores y Sánchez (2014), investigo respecto a la enseñanza del idioma inglés con plataforma educativa virtual”, concluyó que las plataformas virtuales favorece la enseñanza del idioma inglés Y Pérez (2014), investigó sobre la influencia de la plataforma educaplay en las capacidades de comprensión y producción de textos en el área de inglés, concluyó que el uso de la plataforma fue innovadora y motivadora para los estudiantes. Y Condori (2018) en su estudio titulado Efecto del programa “English world” en el aprendizaje del idioma inglés, concluyó que la aplicación del programa “englishworld” es viable por los resultados favorables. Cipirán, et al. (2015) en su tesis enfoque comunicativo y su relación con el aprendizaje del idioma inglés, se concluyó que entre el enfoque comunicativo y el aprendizaje del idioma inglés óptimo.



La investigación ha considerado como autores bases a Brown (2015), quien sostuvo que el role-play consiste en una breve representación teatral que simula una situación de la vida real. (p.184). Es una dinámica de reunión que permite adaptarse de manera más efectiva y poderosa, a través de la sensación o la recreación de trabajos, se habla de una circunstancia específica, hacia su finalización, los individuos en este caso estudiantes de secundaria, y el público mantienen una discusión sobre la exposición de cada uno. En este sentido, se compone de un método que incluye los personajes, pero además de un público, el objetivo es transmitir una instrucción, un valor, de una circunstancia que ha sucedido antes o en el presente. En la escuela puede practicarse constantemente para adaptar con mayor eficacia una certeza verificable o para apoyar el interés del grupo. Los elementos para reunir o fingir se traen al mundo para ayudar a los alumnos a desarrollar sus aptitudes sociales, auto discernimiento, autocontrol y descubrir cómo asociarse con otros en una condición tolerante y empática. Propicia un ambiente agradable interacciones tolerancia entre los estudiantes y por ende una mejor disposición a aprender y a expresarse. El empleo de conversaciones y breves dramatizaciones –“role-play”- se acomodan a la perfección a fin de que los estudiantes ejerciten con la práctica de esta habilidad.

Así mismo para la variable dependiente aprendizaje del idioma inglés se ha considerado a Harmer (2016) refirió que el aprendizaje del idioma inglés, incorpora importantes competencias genéricas y necesarias en el mundo profesional y en el vivir diario, ya que esta esto implica el conocimiento básico y la reconstrucción del sentido del texto, proceso que permite entender con facilidad teniendo en cuenta las estructuras lingüísticas apropiadas al texto. El inglés ha sido visto como el idioma más utilizado en el planeta, una gran cantidad de organizaciones educativas lo incorporan al programa educativo. Cuando se habla del inglés como un idioma que es diferente al idioma nativo, pero que está muy presente y utilizada en la vida cotidiana del estudiante. La forma de aprender inglés como un idioma nuevo en general ocurre dentro de las aulas de clases, donde se realizan ejercicios controlados distintivos que son del agrado e interés de los estudiantes, es así que pueden lograr un óptimo nivel de adquisición del idioma inglés. Es imprescindible potenciar la metodología de enseñanza en las aulas debido a que las oportunidades de aprender y practicar fuera de ellas se reducen.

Según la hipótesis específica 1 respecto a la dimensión speaking, en el pre test según los rangos promedios el grupo experimental tuvo un rango promedio de 28,23

mientras que el mayor rango promedio le correspondió al grupo control con 32,77. En el pre test el estadígrafo de U de Mann-Whitney fue de 382,000;  $Z = -1,049$  mayor que  $-1,96$  (punto crítico) y el nivel de significancia  $p = ,294$  mayor que  $0,05$  ( $p > \alpha$ ), se concluye que los de ambos grupos presentaron resultados similares. Según el post test los resultados según los rangos promedios en el grupo experimental tuvo un rango promedio de 35,18 siendo el mayor rango promedio en comparación al grupo control con 25,82. El estadígrafo de U de Mann-Whitney fue de 309,500;  $Z = -2,145$  menor que  $-1,96$  (punto crítico). Y el nivel de significancia  $p = ,032$  menor que  $0,05$  ( $p < \alpha$ ) por lo cual se rechaza la hipótesis nula.

Según la hipótesis específica 2 respecto a la dimensión listening, en el pre test según los rangos promedios el grupo experimental tuvo un rango promedio de 23,52 mientras que el mayor rango promedio le correspondió al grupo control con 37,48. En el pre test el estadígrafo de U de Mann-Whitney fue de 240,500;  $Z = -3,232$  mayor que  $-1,96$  (punto crítico) y el p valor = ,001 menor que  $0,05$  ( $p < \alpha$ ), se concluye que los de ambos grupos presentaron resultados similares. Según el post test los resultados según los rangos promedios en el grupo experimental tuvo un rango promedio de 35,33 siendo el mayor rango promedio en comparación al grupo control con 25,67. El estadígrafo de U de Mann-Whitney fue de 305,000;  $Z = -2,347$  menor que  $-1,96$  (punto crítico). Y el nivel de significancia  $p = ,019$  menor que  $0,05$  ( $p < \alpha$ ) por lo cual se rechaza la hipótesis nula.

Según la hipótesis específica 3 respecto a la dimensión reading, en el pre test según los rangos promedios el grupo experimental tuvo un rango promedio de 23,67 mientras que el mayor rango promedio le correspondió al grupo control con 37,33. En el pre test el estadígrafo de U de Mann-Whitney fue de 245,000;  $Z = -3,158$  mayor que  $-1,96$  (punto crítico) y el nivel de significancia  $p = ,002$  menor que  $0,05$  ( $p < \alpha$ ), se concluye que los de ambos grupos presentaron resultados similares. Según el post test los resultados según los rangos promedios en el grupo experimental tuvo un rango promedio de 40,85 siendo el mayor rango promedio en comparación al grupo control con 20,15. El estadígrafo de U de Mann-Whitney fue de 305,000;  $Z = -4,957$  menor que  $-1,96$  (punto crítico). Y el nivel de significancia  $p = ,000$  menor que  $0,05$  ( $p < \alpha$ ) por lo cual se rechaza la hipótesis nula.

Según la hipótesis específica 4 respecto a la dimensión writing en el pre test, según los rangos promedios el grupo experimental tuvo un rango promedio de 25,59 mientras

que el mayor rango promedio le correspondió al grupo control con 20,30. El estadígrafo de U de Mann-Whitney fue de 193,500;  $Z = -1,471$  mayor que  $-1,96$  (punto crítico). Y el nivel de significancia  $p = ,141$  mayor que  $0,05$  ( $p > \alpha$ ) se concluye que los de ambos grupos presentaron resultados similares. Según el post test los resultados muestran que los rangos promedios, en el grupo experimental tuvo un rango promedio de 29,52 siendo el mayor rango promedio en comparación al grupo control con 16,76. El estadígrafo de U de Mann-Whitney fue de 109,500;  $Z = -4,113$  menor que  $-1,96$  (punto crítico). Y el nivel de significancia  $p = ,000$  menor que  $0,05$  ( $p < \alpha$ ) por lo cual se rechaza la hipótesis nula.

Para la presente investigación se ha considerado como fundamento, el modelo pedagógico, fomentaba la adquisición del conocimiento mediante la verbalización, repetición y la memorización de los contenidos de la materia, la enseñanza es controlada, condicionada y reforzado por el docente. Este modelo comprende la mejora de una gran cantidad de objetivos, a los cuales el estudiante debe llegar desde una etapa inicial específica o conducta inferida, a través de la motivación de ejercicios específicos y actividades planificadas y realizar un seguimiento del progreso personalizado de sus estudiantes. Desde el punto de vista social, el trabajo del docente contempla verificar el programa, ser un supervisor que fortalece la conducta esperada, y aprueba la siguiente etapa a la nueva conducta o aprendizaje adquirido, etc. Los objetivos de educación son los que guían al educando, ellos son los que muestran lo que el estudiante debe hacer, por lo tanto, los docentes tienen el trabajo de evaluadores, de controladores de valor, y reforzamiento.

El aprendizaje se da con el objetivo de ocuparse de los problemas, y eso es lo que debería tener como objetivo fundamental la capacitación que se imparte en las diversas escuelas, particularmente en los principales períodos de la vida. Subrayan que los componentes vitales deben satisfacerse para la comprensión y descubrir cómo suceder mediante la divulgación. En el caso de que los educadores lo pongan en marcha, se logrará posteriormente, los suplentes crean una perspectiva suficiente y, de esta manera, tienen la opción de comprender con mejores criterios y, por lo tanto, ser cada vez más innovadores. Este tipo de darse cuenta cuando hay una relación no inflexible pero bastante básica en la que los niños demuestran y separan los asuntos centrales de los datos, ya sea que aparezcan como una palabra, realista o imagen.

## V. Conclusiones

**Primera:** Se concluye que la aplicación de la técnica de role play mejora el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes de 2do de secundaria de la I.E.P Pamer Izaguirre -2019. Ya que los resultados del post test los resultados muestran que los rangos promedios, en el grupo experimental tuvo un rango promedio de 41,57 siendo el mayor rango promedio en comparación al grupo control con 32,43. El estadígrafo de U de Mann-Whitney fue de 118,000;  $Z = -4,968$  menor que  $-1,96$  (punto crítico). Y el nivel de significancia  $p = ,000$  menor que  $0,05$  ( $p < \alpha$ ) por lo cual se rechaza la hipótesis nula.

**Segunda:** Se concluye que la aplicación técnica de role play mejora la dimensión speaking en los estudiantes de 2do de secundaria de la I.E.P Pamer Izaguirre -2019. Ya que el post test los resultados según los rangos promedios en el grupo experimental tuvo un rango promedio de 35,18 siendo el mayor rango promedio en comparación al grupo control con 25,82. El estadígrafo de U de Mann-Whitney fue de 309,500;  $Z = -2,145$  menor que  $-1,96$  (punto crítico). Y el nivel de significancia  $p = ,032$  menor que  $0,05$  ( $p < \alpha$ ) por lo cual se rechaza la hipótesis nula.

**Tercera:** Se concluye que la aplicación técnica de role play mejora la dimensión listening en los estudiantes de 2do de secundaria de la I.E.P Pamer Izaguirre -2019. Ya que los resultados del post test los resultados según los rangos promedios en el grupo experimental tuvieron un rango promedio de 35,33 siendo el mayor rango promedio en comparación al grupo control con 25,67. El estadígrafo de U de Mann-Whitney fue de 305,000;  $Z = -2,347$  menor que  $-1,96$  (punto crítico). Y el nivel de significancia  $p = ,019$  menor que  $0,05$  ( $p < \alpha$ ) por lo cual se rechaza la hipótesis nula.

**Cuarta:** Se concluye que la aplicación técnica de role play mejora la dimensión reading en los estudiantes de 2do de secundaria de la I.E.P Pamer Izaguirre -2019. Debido a que los resultados del post test los resultados según los rangos promedios en el grupo experimental tuvieron un rango promedio de 40,85 siendo el mayor rango promedio en comparación al grupo control con 20,15. El estadígrafo de U de Mann-Whitney fue de 305,000;  $Z = -4,957$  menor que -

1,96 (punto crítico). Y el nivel de significancia  $p = ,000$  menor que  $0,05$  ( $p < \alpha$ ) por lo cual se rechaza la hipótesis nula.

**Quinta:** Se concluye que la aplicación técnica de role play mejora la dimensión writing en los estudiantes de 2do de secundaria de la I.E.P Pamer, Los Olivos, 2019. Debido a que los resultados del post test los resultados muestran que los rangos promedios, en el grupo experimental tuvo un rango promedio de 29,52 siendo el mayor rango promedio en comparación al grupo control con 16,76. El estadígrafo de U de Mann-Whitney fue de 109,500;  $Z = -4,113$  menor que  $-1,96$  (punto crítico). Y el nivel de significancia  $p = ,000$  menor que  $0,05$  ( $p < \alpha$ ) por lo cual se rechaza la hipótesis nula.

## **VI. Recomendaciones**

**Primera:** Considerar los programas de inglés, los cuales, si ayudan en el “aprendizaje del inglés como lengua extranjera”, es por tal motivo que se recomienda usar programas educativos donde le permitan al estudiante ser partícipe de su enseñanza aprendizaje, de este modo el aprendizaje es colaborativo.

**Segunda:** Ampliar el uso de programas de inglés, tanto en el sector nacional como en el sector privado, el aprender el idioma universal es cada vez más esencial ya que ello va a permitir comunicarte con el resto del mundo, viajar sin límites, tener amistades internacionales, y tus oportunidades laborales crecerán.

**Tercera:** Capacitar a los docentes constantemente en programas de inglés, ya que es imprescindible que estén actualizados y puedan aprovechar como una herramienta didáctica en programas de capacitación que responda a estrategias pedagógicas en beneficio del aprendizaje de los estudiantes.

**Cuarta:** Actualizar a los docentes en la ejecución del aprendizaje del inglés, no sólo tomando como ejemplo en el espacio en que estemos, sino también a nivel del mundo, para así tener y elevar el nivel.

## VII. Referencias

- Alabsi, A. (2016). *Theory and Practice in Language Studies*; London Tomo 6, N.º 2, : 227-234. DOI:10.17507/tpls.0602.02
- Andreu, A., García, C. y Mollar, G. (2005). La Simulación y Juego en la Enseñanza-Aprendizaje de Lengua Extranjera, *Cuadernos Cervantes*, ISSN: 11349468, XI (55), 34-38.
- Athiemoolam, L. (2004). *Drama-in-education and its effectiveness in English second/foreign language classes. En meeting of The First International Language Learning Conference*. Universiti Sains Malaysia, Penang
- Ausubel, D. (1983). *Teoría del aprendizaje significativo*. México D.F.: Trillas
- Blázquez, A. (2010). *Metodología de enseñanza del inglés como segunda lengua. Innovación y Experiencias Educativas* (30)
- British counsil Educational Intelligence, (2015). *Inglés en el Perú Un análisis de la política, las percepciones y los factores de influencia*. Recuperado de [http://www2.congreso.gob.pe/sicr/cendocbib/con4\\_uibd.nsf/318A8FA6AC9F382105257F3E00611BB9/\\$FILE/Ing1%C3%A9s\\_en\\_el\\_Per%C3%BA.pdf](http://www2.congreso.gob.pe/sicr/cendocbib/con4_uibd.nsf/318A8FA6AC9F382105257F3E00611BB9/$FILE/Ing1%C3%A9s_en_el_Per%C3%BA.pdf)
- Broncano A. y Montoro Y. (2017). *Influencia del juego de roles para el desarrollo de la comunicación oral en el idioma inglés en los estudiantes del tercer grado de educación secundaria de la Institución Educativa "Pedro Pablo Atusparia" de Vicos*. (Tesis de maestría). Universidad Nacional de Trujillo. Trujillo, Perú.
- Brown, D. (2000). *Principles of Language Learning and Teaching*. (4ta. Ed.). Estados Unidos: Addison Wesley Longman, Inc.<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=43932584009>
- Brown, H., & Heekyeong L. (2015). *Teaching by principles: An interactive approach to language pedagogy*. Lugar?: Pearson Education.
- Cipirán, K., Méndez, F. y Méndez, M. (2015). *El enfoque comunicativo y su relación con el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes de segundo grado de secundaria en el Colegio Experimental de Aplicación de la Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle*. Perú: Universidad Nacional de Educación

- Enrique Guzmán y Valle. Recuperado de <http://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/UNE/1131/20090108%20KARLA%20CIPIRAN%20%20BOLA%c3%91OS.pdf?sequence=4&isAllowed=y>
- Condori, E. (2018). *Efecto del programa "English world" en el aprendizaje del idioma inglés en estudiantes de 1° de secundaria I.E.- Jazmines de Naranjal, SMP, 2017.* Tesis de maestría. Perú: Universidad César vallejo.
- Chilean context.. Recuperado de <https://www.teachingenglish.org.uk/article/role-play>.
- Donough, M. y Shaw, C. (1993) Listening Skills. In Chrystal, D y K. Johnson (ed) *Materials and Methods in ELT. Cambridge USA.*
- Flores J. y Sánchez J. (2014). *La enseñanza del idioma inglés mediada con plataforma educativa virtual en nivel secundaria.* Recuperado en: <http://uaimlosmochis.org/ECFD/index.php/2014/2/paper/viewFile/212/72>
- Foncubierta, J. (2015). *La simulación y juego en la enseñanza-aprendizaje de lengua extranjera*
- Gallego Soto, C.I. (2010) *Ventajas y Desventajas del Juego de Rol-Actividad.* Recuperado de <http://rolysimulacionenlaeducacion.blogspot.com.es/2010/10/ventajas-y-desventajas-del-juego-de-rol.html>
- Harni, A. (2007). Using role play in teaching speaking. A Pre-Experimental Study at Islamic Junior High School *Soebono Mantofani Jombang-Ciputat*
- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación.* (5° Ed.). México: McGrawHill.
- Hernández D. y Orbe Y. (2010). Estrategias metodológicas para la enseñanza de la destreza de hablar en inglés en los décimos años de educación básica del colegio nacional técnico "Víctor Manuel Guzmán" (Tesis publicada) Universidad técnica del norte Ecuador.



- Hunt, A., & Beglar, D. (2002). *Current research and practice in teaching vocabulary*. En J. C. Richards, & W. A. Renandya (Eds.), *Methodology in language teaching: An anthology of current practice* (258-266). Cambridge: Cambridge University Press.
- Juan, A. & García, I. (2012). *Los diferentes roles del profesor y los alumnos en el aula de lenguas extranjeras*. *Didacta*, 21, (38).
- Krashen, S. (1982). *Principles and Practice in Second Language Acquisition* (2009, julio) [en línea]. California: University of Southern California. Recuperado el 16 de mayo 2016, de [http://www.sdkrashen.com/content/books/principles\\_and\\_practice.pdf](http://www.sdkrashen.com/content/books/principles_and_practice.pdf)
- Kowalska, B. (1991). *Let them talk in English*. Varshava: Izdatel'stvo shkoly i pedagogiki. 2. Porter-Ladousse Gillian, 1987. *Role play*. Oxford: Oxford University Press.
- Ladousse, G. (1995). *Role play*. *Resources Book for the Teacher Series*. New York. Oxford University Press.
- Larsen-Freeman, D., & Anderson, M. (2013). *Techniques and Principles in Language Teaching*. Oxford: Oxford university press
- López, B.; Población, K.; and Cols. (2000). *Introducción al Role-playing pedagógico (2a. ed.)*. España: Editorial Desclée de Brouwer.
- López, B., Población, K.; and Cols. (2016). *Introducción al Role-playing pedagógico (2a. ed.)*. España: Editorial Desclée de Brouwer.
- Larsen-Freeman, D. (2000). *Techniques and Principles in Language Teaching*. Oxford. Oxford University Press.
- Ministerio de educación (2014). *Orientaciones para el trabajo pedagógico del área de inglés*. (2° Ed.). Perú: Navarrete S.A. Recuperado el de <http://www2.minedu.gob.pe/minedu/03-bibliografia-para-ebr/4otpingles2010.pdf>

Montenegro, P. (2011). La dramatización: una herramienta didáctica para la enseñanza del inglés en las escuelas vulnerables del Valle del Aconcagua.

O'Sullivan, B. (2008). *Notes on assessing speaking*. Cornell University–Language Resource Center, <http://lrc.cornell.edu/events/past/2008-2009/papers08/osull1.pdf>.

Pérez, N. (2014). *Influencia del Uso de la Plataforma Educaplay en el desarrollo de las capacidades de comprensión y producción de textos en el área de inglés en alumnos de 1er año de secundaria de una institución educativa particular de Lima*". (Tesis de Maestría). Recuperado en: <http://docslide.us/documents/plataforma-virtual-56142eeb733be.html>

Perazzo, S. (2004). ¿Qué teoría de qué psicodrama?, en Herranz, T., *Psicodrama Clínico: Teoría y Técnica*. Madrid: Ed. Ciencias Sociales

Procter, P. (1996). Cambridge international dictionary of English. *Cambridge University press*. New York.

Revista Mexicana de Investigación Educativa, vol. 21, núm. 69, abril-junio, 2016, pp. 385- 409

Rojas, M. (2017). *AI Efl Students' Insights About The Use Of Role-play In Two English For Specific Purpose (esp) Courses To Develop Speaking Skills In The Hotel And Tourism Management Career Of a Public University In Ecuador* Master's thesis, Espol).

Ruiz, W. (2015). *Aplicación del Programa multimedia en el desarrollo de la Comprensión literal en inglés en alumnos de 4to de secundaria de la Institución Educativa 60054 – Iquitos 2011*. Iquitos: Universidad Nacional de la Amazonía Peruana.

Soplín, J. (2018). *Efectos del programa de comprensión oral de textos en inglés en el aprendizaje de la expresión oral – alumnos de 2do de secundaria – Institución Educativa N° 60057, Punchana, 2017*. Tesis de maestría. Perú: Universidad César vallejo.

Tamayo, M. (2007). *El Proceso de la Investigación Científica*. México: Limusa

Theory and Practice in Language Studies, Vol. 8, No. 6, pp. 555-563, 2018

Trinidad, S (2018). *Enfoque comunicativo institucional y la didáctica docente en inglés en el desarrollo de la competencia comunicativa*. Tesis doctoral. Perú: Universidad César vallejo.

Villafuerte, J., Rojas, M., Hormaza, S., y Soledispa, L.(2018) Theory and Practice in Language Studies; *London Tomo 8, N.º 6*, : 555-563. DOI:10.17507/tpls.0806.01

## **Anexos**

### Anexo 1 Matriz de consistencia

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES			
<p><b>PROBLEMA GENERAL</b> ¿Qué efecto tiene la aplicación de la técnica de role play en el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes de 2do de secundaria de la I.E.P Pamer, Los Olivos, 2019?</p> <p><b>PROBLEMAS ESPECÍFICOS</b> ¿Qué efecto tiene la aplicación de la técnica de role play en la dimensión speaking en los estudiantes de 2do de secundaria de la I.E.P Pamer, Los Olivos, 2019?</p> <p>¿Qué efecto tiene la aplicación de la técnica de role play en la dimensión listening en los estudiantes de 2do de secundaria de la I.E.P Pamer, Los Olivos, 2019?</p> <p>¿Qué efecto tiene la aplicación de la técnica de role play en la dimensión reading en los estudiantes de 2do de secundaria de la I.E.P Pamer, Los Olivos, 2019?</p> <p>¿Qué efecto tiene la aplicación de la técnica de role play en la dimensión writing en los estudiantes de 2do de secundaria de la I.E.P Pamer, Los Olivos, 2019?</p>	<p><b>OBJETIVO GENERAL</b> Determinar el efecto de la aplicación la técnica de role play en el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes de 2do de secundaria de la I.E.P Pamer, Los Olivos, 2019</p> <p><b>OBJETIVOS ESPECÍFICOS</b> Determinar el efecto de la aplicación la técnica de role play en la dimensión speaking en los estudiantes de 2do de secundaria de la I.E.P Pamer, Los Olivos, 2019</p> <p>Determinar el efecto de la aplicación la técnica de role play en la dimensión listening en los estudiantes de 2do de secundaria de la I.E.P Pamer, Los Olivos, 2019</p> <p>Determinar el efecto de la aplicación la técnica de role play en la dimensión reading en los estudiantes de 2do de secundaria de la I.E.P Pamer, Los Olivos, 2019</p> <p>Determinar el efecto de la aplicación la técnica de role play en la dimensión writing en los estudiantes de 2do de secundaria de la I.E.P Pamer, Los Olivos, 2019</p>	<p><b>HIPÓTESIS GENERAL</b> La aplicación de la técnica de role play mejora el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes de 2do de secundaria de la I.E.P Pamer, Los Olivos, 2019</p> <p><b>HIPÓTESIS ESPECÍFICAS</b> La aplicación de la técnica de role play mejora la dimensión speaking en los estudiantes de 2do de secundaria de la I.E.P Pamer, Los Olivos, 2019</p> <p>La aplicación de la técnica de role play mejora la dimensión listening en los estudiantes de 2do de secundaria de la I.E.P Pamer, Los Olivos, 2019</p> <p>La aplicación de la técnica de role play mejora la dimensión reading en los estudiantes de 2do de secundaria de la I.E.P Pamer, Los Olivos, 2019</p> <p>La aplicación de la técnica de role play mejora la dimensión writing en los estudiantes de 2do de secundaria de la I.E.P Pamer, Los Olivos, 2019</p>	<p><b>Variable independiente:</b> técnica de role play Comprende 10 sesiones</p> <p><b>VARIABLE: Aprendizaje del idioma inglés</b></p>			
			<b>Dimensiones</b>	<b>Indicadores</b>	<b>Ítems</b>	<b>Niveles y rangos</b>
			-Speaking	-Conversa con el interlocutor sobre diversos temas, en los que expresa sus opiniones.	Ordinal 1 respuesta correcta 0 respuesta incorrecta	Inicio (0-10) C
			-Listening	-Infiere la información proveniente de una actividad auditiva .		Proceso (11-13) B
			-Reading	-Discrimina información específica. -Infiere el mensaje de los textos que lee considerando la estructura general del texto		Logro previsto (14-17) A
-Writing	- Utiliza las reglas gramaticales y ortográficas propias del texto que produce.	Logro destacado (18-20) AD				


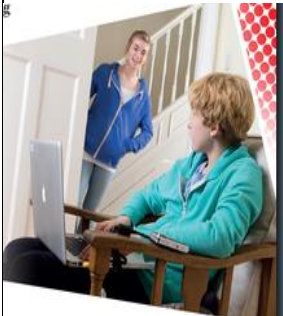
TIPO Y DISEÑO DE INVESTIGACIÓN	POBLACIÓN Y MUESTRA	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS	ESTADÍSTICA A UTILIZAR
<p><b>TIPO:</b> Aplicada</p> <p><b>DISEÑO:</b> Experimental Cuasi experimental  Corte longitudinal.</p>	<p><b>POBLACIÓN:</b> 96 alumnos del 2do año de secundaria de la I.E.P Pamer del distrito de Los olivos</p> <p><b>TIPO DE MUESTREO:</b> no probabilístico intencional</p> <p><b>TAMAÑO DE MUESTRA:</b> la muestra por dos secciones, sección A (24 alumnos) sería el grupo control y la sección B sería el grupo experimental (24 estudiantes).</p>	<p><b>Variable Dependiente:</b> Técnicas: encuesta. Instrumento: cuestionario Nombre original: Testing our Knowledge Autor: Judit Melisa Bellodas Ellisca Año de elaboración: 2019. Administración: Individual o colectiva. Duración: 20 minutos aproximadamente. Objetivo: Determinar el nivel de aprendizaje del idioma ingles en los estudiantes de 2do de secundaria de la I.E.P Pamer.</p>	<p><b>DESCRIPTIVA:</b> Se presenta los resultados de frecuencias y porcentajes en gráficos de cajas y bigotes.</p> <p><b>INFERENCIAL:</b> Para probar las hipótesis se utilizará la prueba no paramétrica U de Mann-Whitney.</p>



Student's name : \_\_\_\_\_

Date : \_\_\_\_\_

**I.-SPEAKING**

**(1 point)**

I.-Look at the pictures and Answers the questions	Fluency	Vocabulary	Grammar	Pronunciation
<p>1. -What souvenirs can you see?</p> 				
<p>2. -Is there a laptop on the picture?</p> 				

<p>3.- what is that ?</p> 				
<p>4.-How many mugs are there?</p> 				

**II.-LISTENING**

☞ Listen to the conversation. Circle the correct answers. ( 1 point each one)

**Example :** Jane is ...

- a. serious.
- b. neat.
- c. shy.
- d. messy.

5. Tony is ... than Jane.

- a. messier
- b. older
- c. neater
- d. shorter

6. Jane is ... than her brother.

- a. taller
- b. younger



- c. messier
  - d. shorter
7. Tony ...
- a. is a good soccer player.
  - b. loves soccer.
  - c. plays soccer twice a week.
  - d. never plays soccer.
8. ... is practicing the guitar right now.
- a. Tony
  - b. Maggie
  - c. Denis
  - d. Jane
9. Maggie is ... than her brother and her sister.
- a. messier
  - b. older
  - c. taller
  - d. younger
10. Maggie loves ...
- a. guitars.
  - b. school.
  - c. computers.
  - d. sports.

### **III.-READING**

**Read the advertisements. Circle T (true) or F (false).( 1 point each one)**

#### **Tablet**

Techminitab: It's one year old, but it looks new.it's small and light, and you can carry it in a backpack or in your jacket. It does everything! You can play games. Upload your photos and download the latest music, watch movies or your favorite tv shows . The camera is easy to use, but you can't disconnect it when you want.. The tablet has a special battery that you don't need to charge .

Do you have a MP3 player ? Do you want to swap?

Contact me : Nicole 16, grade 7

Game console

I want to swap my playbox300 for a digital camera.

The game cconsole is black and it is in good condition .

You can play games on it, watch DVDS, and you can send messages to your friends using the message center-It's a great game console and I love it. I want to swap it because I have a new one .

Contact me: mateo \_ 300,grade 9

**Example: The tablet has a special battery. T**

- 11.-you can't download music or upload your photos in the techminitabket. \_\_\_\_\_
- 12.-You can play games in the Techminitabket. \_\_\_\_\_
- 13.- The camera isn't easy to use. \_\_\_\_\_
- 14.- The game console is green. \_\_\_\_\_
- 15.- The game console isn't in good condition. \_\_\_\_\_
- 16.- People can't send messages on the new console \_\_\_\_\_.
- 17.- You can play games on the new console. \_\_\_\_\_.

**IV.-WRITING ( 1 point)**

- 18.- Write a description of a family member or a friend. Including “comparatives adjectives” and vocabulary for this term. Compare yourself with that person.
- 19.- Write a description of a family member or a friend. Including “comparatives adjectives” and vocabulary for this term. Describe your looks
- 20.- Write a description of a family member or a friend. Including “comparatives adjectives” and vocabulary for this term. Describe your personalities.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



### Anexo 3

*Prueba de confiabilidad de los instrumentos de la variable aprendizaje del idioma inglés*

Reliability Statistics	
KR-20	N de items
,78	20

Se aprecia que el puntaje obtenido con el KR-20, es de 0,78 es decir el instrumento posee una fuerte confiabilidad.

### Anexo 4 Confiabilidad del instrumento Prueba piloto

N	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14
2	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14
3	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14
4	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14
5	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	8
6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	13
7	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15
8	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	11
9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15
10	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	12
11	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14
12	0	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	10
13	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	14
14	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	13
15	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	13
16	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	13
17	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	14
18	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13
19	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	10
20	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	12
21	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	19
22	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19
23	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18

24	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	17
25	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	17
26	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	17
27	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
28	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
29	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19
30	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
	27	28	30	29	26	19	26	29	29	20	27	26	27	24	29	29	27	27	26	28	
p	0.9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
q	0.1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
p*q	0.09	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
sp*q	3.32																				
Vt	12.5																				
KR20	<b>0.78</b>		<b>FUERTE CONFIABILIDAD</b>																		

## Anexo 5

### *Operacionalización de la variable dependiente aprendizaje del idioma inglés*

<b>Dimensiones</b>	<b>Indicadores</b>	<b>Items</b>	<b>Escala</b>	<b>Niveles y rango</b>
-Speaking	-Conversa con el interlocutor sobre diversos temas, en los que expresa sus opiniones.	1,2,3,4	Ordinal 1 respuesta correcta 0 respuesta incorrecta	Inicio (0-10)  Proceso (11-13)
-Listening	-Infiere la información proveniente de una actividad auditiva .	3,4,5,6, 7, 8,9,10		Logro previsto (14-17)
-Reading	-Discrimina información específica. -Infiere el mensaje de los textos que lee considerando la estructura general del texto	11, 12 ,13,14,16,17		Logro destacado (18-20)
-Writing	- Utiliza las reglas gramaticales y ortográficas propias del texto que produce.	18,19,20		

## Anexo 6

### Resultados descriptivos de la dimensiones de la variable aprendizaje del idioma ingles

Tabla 7

*Niveles del pre test y post test de la dimensión speaking*

Niveles	Grupo experimental		Grupo control	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%
<b>Pre-test</b>				
Inicio	9	37.5%	4	16.7%
Proceso	7	29%	10	41.7%
Logro previsto	8	33%	9	37.5%
Logro destacado	0	0%	1	4%
Total	24	100%	24	100%
<b>Post-test</b>				
Inicio	2	8%	4	16.7%
Proceso	5	21%	7	29%
Logro previsto	9	37.5%	11	46%
Logro destacado	8	33%	2	8%
Total	24	100%	24	100%

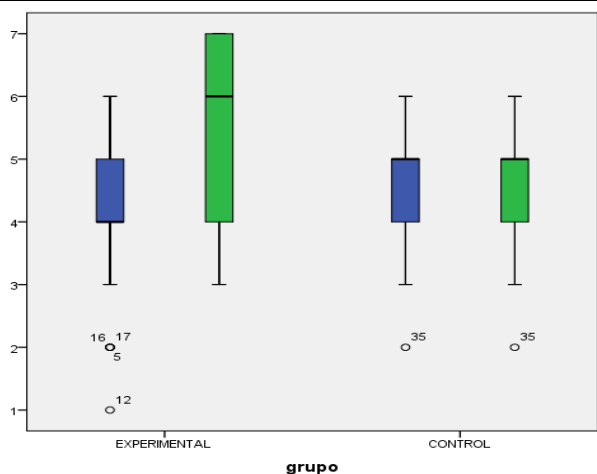


Figura 2. Niveles del pre test y pos test de la dimensión speaking

En la tabla 7 que corresponde a los niveles del pre test y post test de la dimensión speaking, tanto en el grupo experimental y control en el pre test muestran resultados iniciales obtenidos por los estudiantes son diferentes, ya que en el grupo experimental se aprecia los siguientes niveles: el 37.5% se encuentra en el nivel inicio, el 29% alcanzan el nivel proceso, y el 33% obtienen el nivel logro previsto. A su vez en el grupo control, el 16.7% se encuentra en el nivel inicio, el 41.7% alcanzan el nivel proceso, el 37.5% obtienen el nivel logro previsto y un 4% alcanza un nivel de logro destacado. Tras el análisis de los datos obtenidos en el pre test, se concluye que el grupo control y experimental presentaron condiciones iniciales heterogéneas, es decir, los resultados son diferentes. En el post test después de la aplicación de la estrategia de role play, los resultados en grupo experimental son los siguientes: el 16.7% obtiene un nivel de inicio, el 29% alcanza un nivel proceso, el 46% obtienen el nivel logro

previsto y el 8% de los estudiantes alcanza el nivel logro destacado. En el grupo control se puede observar que ningún estudiante alcanza el nivel bajo, la mayoría de los estudiantes, el 8% obtiene un nivel de inicio, 21% alcanzan el nivel proceso, el 37.5% obtienen el nivel logro previsto y el 33% de los estudiantes presenta un nivel logro destacado. Por lo cual se concluye que tras la aplicación la técnica de role play, en el grupo experimental, los resultados son más positivos a comparación del pre test, debido a que el mayor porcentaje alcanzado se encuentra en el nivel de logro previsto.

Tabla 8  
Niveles del pre test y post test de la dimensión listening

Niveles	Grupo experimental		Grupo control	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%
<b>Pre-test</b>				
Inicio	1	4%	0	0%
Proceso	6	25%	6	25%
Logro previsto	12	50%	14	58%
Logro destacado	5	21%	4	16.7%
Total	24	100%	24	100%
<b>Post-test</b>				
Inicio	0	0%	0	0%
Proceso	2	8%	4	16.7%
Logro previsto	10	41.7%	15	62.5%
Logro destacado	12	50%	5	21%
Total	24	100%	24	100%

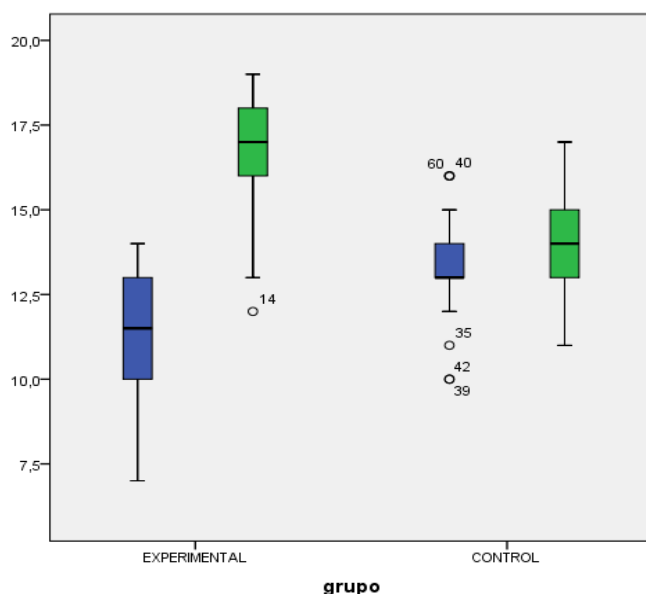


Figura 3. Niveles del pre test y pos test de la dimensión listening

En la tabla 8 que corresponde a los niveles del pre test y post test de la dimensión listening, tanto en el grupo experimental y control en el pre test muestran resultados iniciales

obtenidos por los estudiantes son diferentes, ya que en el grupo experimental el 4% se encuentra en el nivel inicio, el 25% alcanzan el nivel proceso, el 50% obtienen el nivel logro previsto y un 21% alcanza un nivel de logro destacado. A su vez en el grupo control, se aprecia los siguientes niveles: el 25% alcanzan el nivel proceso, y el 58% obtienen el nivel logro previsto y un 16.7% alcanza un nivel de logro destacado. Tras el análisis de los datos obtenidos en el pre test, se concluye que el grupo control y experimental presentaron condiciones iniciales heterogéneas, es decir, los resultados son diferentes. En el post test después de la aplicación de la estrategia de role play, los resultados en grupo experimental son los siguientes: el 8% alcanza un nivel proceso, el 41.7% obtienen el nivel logro previsto y el 50% de los estudiantes alcanza el nivel logro destacado. En el grupo control se puede observar que ningún estudiante alcanza el nivel bajo, la mayoría de los estudiantes, el 8% obtiene un nivel de inicio, 16.7% alcanzan el nivel proceso, el 62.5% obtienen el nivel logro previsto y el 21% de los estudiantes presenta un nivel logro destacado. Por lo cual se concluye que tras la aplicación la técnica de role play, en el grupo experimental, los resultados son más positivos a comparación del pre test, debido a que el mayor porcentaje alcanzado se encuentra en el nivel de logro previsto.

Tabla 9  
*Niveles del pre test y post test de la dimensión Reading*

Niveles	Grupo experimental		Grupo control	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%
<b>Pre-test</b>				
Inicio	3	12.5%	0	0%
Proceso	7	29%	1	4%
Logro previsto	13	54%	17	71%
Logro destacado	1	4%	6	25%
Total	24	100%	24	100%
<b>Post-test</b>				
Inicio	0	0%	0	0%
Proceso	1	4%	2	8%
Logro previsto	18	75%	11	46%
Logro destacado	5	21%	11	46%
Total	24	100%	24	100%



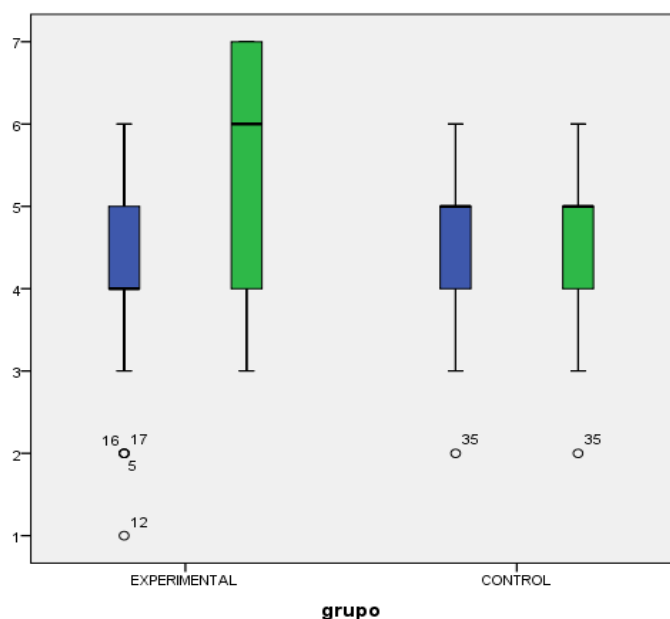


Figura 4. Niveles del pre test y pos test de la dimensión Reading

En la tabla 9 que corresponde a los niveles del pre test y post test de la dimensión reading, tanto en el grupo experimental y control en el pre test muestran resultados iniciales obtenidos por los estudiantes son diferentes, ya que en el grupo experimental el 12.5% se encuentra en el nivel inicio, el 29% alcanzan el nivel proceso, el 54% obtienen el nivel logro previsto y un 4% alcanza un nivel de logro destacado. A su vez en el grupo control, se aprecia los siguientes niveles: el 4% alcanzan el nivel proceso, y el 71% obtienen el nivel logro previsto y un 25% alcanza un nivel de logro destacado. Tras el análisis de los datos obtenidos en el pre test, se concluye que el grupo control y experimental presentaron condiciones iniciales heterogéneas, es decir, los resultados son diferentes. En el post test después de la aplicación de la técnica de role play, los resultados en grupo experimental son los siguientes: el 4% alcanza un nivel proceso, el 75% obtienen el nivel logro previsto y el 21% de los estudiantes alcanza el nivel logro destacado. En el grupo control se puede observar que ningún estudiante alcanza el nivel bajo, la mayoría de los estudiantes, el 8% obtiene un nivel de inicio, 46% alcanzan el nivel proceso, el 46% obtienen el nivel logro previsto y el 21% de los estudiantes presenta un nivel logro destacado. Por lo cual se concluye que tras la aplicación la técnica de role play, en el grupo experimental, los resultados son más positivos a comparación del pre test, debido a que el mayor porcentaje alcanzado se encuentra en el nivel de logro previsto.

Tabla 10  
Niveles del pre test y post test de la dimensión writing

Niveles	Grupo experimental		Grupo control	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%
<b>Pre-test</b>				
Inicio	3	12.5%	0	0%
Proceso	7	29%	1	16.7%
Logro previsto	13	33%	17	46%
Logro destacado	1	25%	6	37.5%
Total	24	100%	24	100%
<b>Post-test</b>				
Inicio	0	0%	0	0%
Proceso	1	0%	2	8%
Logro previsto	18	58%	11	41.7%
Logro destacado	5	41.7%	11	50%
Total	24	100%	24	100%

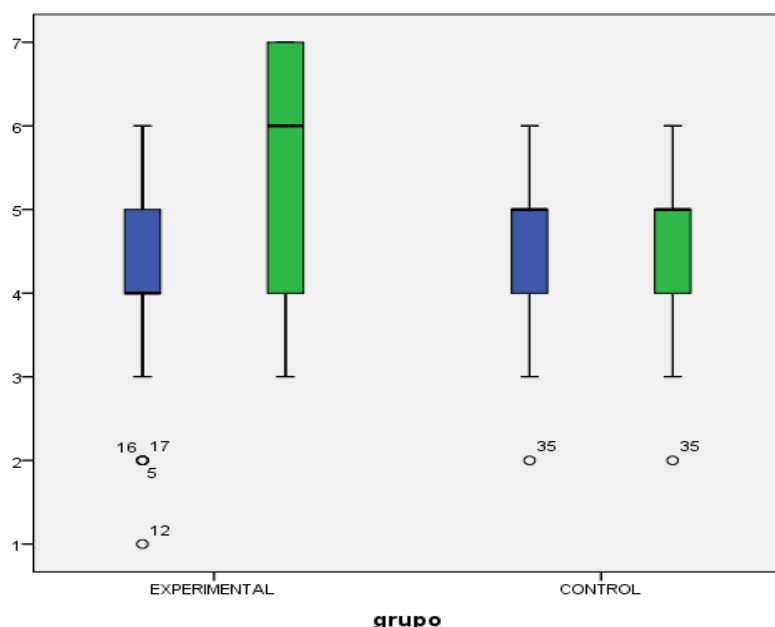


Figura 5. Niveles del pre test y pos test de la dimensión writing

En la tabla 10 que corresponde a los niveles del pre test y post test de la dimensión writing, tanto en el grupo experimental y control en el pre test muestran resultados iniciales obtenidos por los estudiantes son diferentes, ya que en el grupo experimental el 12.5% se encuentra en el nivel inicio, el 29% alcanzan el nivel proceso, el 33% obtienen el nivel logro previsto y un 25% alcanza un nivel de logro destacado. A su vez en el grupo control, se aprecia los siguientes niveles: el 16.7% alcanzan el nivel proceso, y el 46% obtienen el nivel logro previsto y un 37.5% alcanza un nivel de logro destacado. Tras el análisis de los datos obtenidos en el pre test, se concluye que el grupo control y experimental presentaron condiciones iniciales heterogéneas, es decir, los resultados son diferentes. En el post test después de la aplicación de

la técnica de role play, los resultados en grupo experimental son los siguientes: el 58% obtienen el nivel logro previsto y e% 41,7 de los estudiantes alcanza el nivel logro destacado. En el grupo control se puede observar que ningún estudiante alcanza el nivel bajo, la mayoría de los estudiantes, el 8% obtiene un nivel de inicio, 46% alcanzan el nivel proceso, el 41.7% obtienen el nivel logro previsto y el 50% de los estudiantes presenta un nivel logro destacado. Por lo cual se concluye que tras la aplicación la técnica de role play, en el grupo experimental, los resultados son más positivos a comparación del pre test, debido a que el mayor porcentaje alcanzado se encuentra en el nivel de logro previsto.

**Anexo 7**  
**Sesiones de aprendizaje**



*“ LET’S LEARN HOW TO COMMUNICATE IN ENGLISH BY THE ROLE PLAY TECHNIQUE “*

**Taller aprendamos como comunicarnos en inglés a través de la técnica juego de roles.**

**1. Denominación:**

El taller aprendamos como comunicarnos en inglés a través de la técnica de juego de roles va a permitir potenciar las habilidades comunicativas del idioma y además fortalecer el trabajo colaborativo en los estudiantes del 2do de secundaria de la I.E. P Pamer , del distrito de Los Olivos -2019



**2.-Fundamentación:**

El taller aprendamos como comunicarnos en inglés a través de la técnica juego de roles va a permitir a los estudiantes potenciar las habilidades comunicativas del idioma y además fortalecer el trabajo colaborativo, así como también adquirir capacidades sociales y empáticas, los estudiantes asumirán diferentes roles en diálogos, lecturas, videos, etc, lo cual les permitira dramatizar situaciones de la vida real y así profundizar lo aprendido en la clase del curso de inglés asimismo serán ellos los protagonistas de su enseñanza- aprendizaje.

**2. Objetivo general:**

Potenciar las cuatro habilidades (speaking, listening, Reading and writing) del idioma inglés aplicando la técnica de role play en los estudiantes del 2do de secundaria de la I.E. P Pamer , del distrito de Los Olivos -2019

#### 4.-Objetivos específicos:

- Participar de manera activa en diversos tipos de actividades(speaking,listening,Reading and writing).
- Dramatizar e interpretar diferentes personajes en diálogos cortos.
- Potenciar las habilidades comunicativas del idioma inglés.
- Fortalecer el trabajo colaborativo.
- Fomentar la creatividad e imaginación.
- Adquirir nuevo vocabulario y nuevas frases del idioma inglés.

**5.-Duración:** 10 sesiones

#### 6. Metodología:

La metodología que se va a desarrollar es activa participativa, para lograr un aprendizaje significativo que les pueda servir en cualquier situación o contexto. Las actividades se realizarán inicialmente de manera individual para luego trabajar en grupo o en pares.

La estrategia a desarrollar es el juego en sus diversas formas: el juego libre, el juego en sectores, el juego dramático y de roles. Se promoverá además la escucha activa, la expresión verbal y el trabajo grupal, además de materiales y recursos educativos de la vida diaria.

### DISTRIBUCIÓN DE LAS SESIONES

#### Sesión 1: the key rings? I love them!

Esta sesión se refiere a identificar el vocabulario a través de objetos reales relacionados a recuerdos haciendo uso de sus conocimientos previos.

Nº de sesión	Propósito	Técnica	Actividad	Recursos	Duración	Indicadores
1	-Los estudiantes serán capaces de reconocer y utilizar objetos reales relacionados a recuerdos (key rings, flag and mug)	Role play	-utilizar objetos reales y contextualizar lo aprendido ,mostrando ejemplos sobre el lenguaje social en contexto	- pizarra,tizas, parlante,etc - Objetos personales(key rings,,mugs and flag) -texto teen2teen (Oxford)	45min	- Emplea objetos reales para realizar la interacción al buscar información sobre estos.

## Secuencia Metodología:

Pedimos a los estudiantes que observen las imágenes que ven en el texto página 70 y se les explica que van a aprender palabras de objetos que ellos regularmente compran cuando van de viaje (key rings, flag and mug)

Se hace preguntas en relación a las imágenes con la intención de promover la participación activa de los estudiantes


Ejemplo : Where are the boy and the girl? , Which country are they? , How much are the key rings?

### Answers:

At the souvenir store/they are in Brazil/They are \$ 3.00


2.19 1. Read and listen to the conversation.

1.




Kyle: Let's get some souvenirs of our trip to Brazil.  
Dana: Good idea! What do you think of these key rings with the Brazilian flag?  
Kyle: I like them. How much are they?

2.




Dana: Excuse me, sir. Do you speak English?  
Man: Yes. Can I help you?  
Dana: Yes, please. How much is this key ring?  
Man: It's six *reais*. Very cheap.

3.



Dana: Hey, Kyle. These are only six *reais* – that's only about three dollars. That is pretty cheap. Let's buy them as presents for Mom and Dad, too.  
Kyle: But look at this cool mug. And it's only five *reais*.

4.



Kyle: Whoa! Soccer ball key rings ... and they have the Brazilian flag!  
Dana: And they're only four *reais*! That's so cheap!  
Kyle: I love them! Let's get some for everyone.

Los estudiantes escuchan y a su vez leen el dialogo, luego salen a realizar el dialogo utilizando objetos reales que la maestra le solicito el día anterior.

## SESIÓN 2: At the souvenir store

Esta sesión se refiere a interactuar con ejercicios de escuchar, hablar, escribir y comprender. En la habilidad de escuchar, ellos escuchan las preguntas realizadas por la maestra, en la habilidad de hablar, ellos expresan gustos y disgustos, en la habilidad de escribir, ellos redactan un guión empleando el vocabulario aprendido correspondiente al dialogo que se les muestra como ejemplo, y finalmente en la estrategia de comprender, ellos discriminan la información que se debe contextualizar .

N° de sesión	Propósito	Técnica	Actividad	Recursos	Duración	Indicadores
2	-Los estudiantes serán capaces expresar gustos y disgustos al dar una opinión sobre un producto	Role play	Jugar a la tienda de recuerdos y utilizar objetos reales.	- pizarra,tizas y parlante - Objetos personales(earrings, necklace,phon ecase, earbuds,etc). - texto teen2teen (Oxford)	45min	-Identifica y nombra las palabras del vocabulario earrings, necklace, mug, earbuds and magazine.

### Secuencia Metodología:

Pedimos a los estudiantes que saquen los objetos aprendidos la clase anterior y mencionarlos expresando las preferencias por aquellos.

Se les hace preguntas : Do you like that t-shirt?, Do you like that necklace?, Does your classmate hate this mug?

Se les pide a los estudiantes juntarse en grupo de tres y crear una situación en la cual uno de ellos es el vendedor de una tienda de souvenirs y los otros dos estudiantes son los compradores, Luego de ello realizar el pequeño dialogo en frente de la clase.

**Vocabulary** Personal objects and souvenirs

1. Look at the pictures. Read and listen.

- earbuds
- a magazine
- candy
- earrings
- a mug
- a necklace
- a wrist band
- a phone case
- a ring

And don't forget...  
\* a key ring \* a T-shirt

1. Study the grammar.

- I love that T-shirt. (She loves that T-shirt. 😍!!!)
- I like that T-shirt. (She likes that T-shirt. 😊)
- I don't like that T-shirt. (She doesn't like that T-shirt. 😞)
- I hate that T-shirt. (She hates that T-shirt. 😡!!!)

Se les da el tiempo requerido para redactar el guion y finalmente salen a realizar el dialogo frente a todos y la maestra le da el feedback correspondiente.



### SESIÓN 3: Talking about personal objects.

Esta sesión se refiere a interactuar con ejercicios de escuchar, hablar, escribir y comprender. En la habilidad de escuchar, ellos escuchan las preguntas realizadas por la maestra donde ellos tienen que responder a las preguntas, en la habilidad de hablar, ellos expresan preferencias utilizando objects personal pronouns, en la habilidad de escribir, ellos redactan un guión empleando el vocabulario aprendido correspondiente al dialogo que se les muestra como ejemplo, y finalmente en la estrategia de comprender, ellos discriminan la información que se debe contextualizar.

N° de sesión	Propósito	Técnica	Actividad	Recursos	Duración	Indicadores
3	-Los estudiantes serán capaces de expresar diálogos cortos sobre objetos personales y personas de su entorno.	Role play	Expresar preferencias utilizando pronombres de objeto(him,he r,it,them	- pizarra ,tizas y parlante  - Objetos personales(earrings, necklace,phonecase, earbuds,etc),poster de personajes famosos  - texto teen2teen (Oxford)	45min	-Diferencia el uso correcto de pronombres personales y pronombres personales de objeto y dar opiniones con dicho contenido .

#### Secuencia Metodología:

Pedimos a los estudiantes que saquen los objetos personales solicitados la clase anterior y mencionarlos expresando las preferencias por aquellos y reemplazarlos al momento de responder utilizando object personal pronouns( me,you,him,her,it,us, you and them).

 4. Circle the correct object pronouns to complete the conversation.



1. I love these T-shirts.  
I like they / (them), too.

2. What do you think of this backpack?  
I don't like him / it very much.

3. Are you calling your mom?  
No. I'm not calling she / her. I'm calling my dad.

4. Is Jessica your girlfriend?  
No. She doesn't even like I / me!



Se les pide a los estudiantes que realicen dialogos costos en el cual tienen que utilizar lo aprendido la clase anterior, se les da el tiempo requerido para redactar el guion y finalmente salen a realizar el dialogo frente a todos y la maestra le da el feedback correspondiente.

#### **SESIÓN 4: Expressing a negative opinion**

Esta sesión se refiere a interactuar con ejercicios de escuchar, hablar, escribir y comprender. En la habilidad de escuchar, ellos escuchan las preguntas realizadas por la maestra o sus compañeros de clase donde ellos tienen que responder a las preguntas, en la habilidad de hablar, ellos expresan desagrado utilizando objects personal pronouns y expresiones (it's ugly, it's weird, it's gross), en la habilidad de escribir, ellos redactan un guión empleando el vocabulario aprendido correspondiente al dialogo que se les muestra como ejemplo, y finalmente en la estrategia de comprender, ellos discriminan la información que se debe contextualizar.

N° de sesión	Propósito	Técnica	Actividad	Recursos	Duración	Indicadores
4	-Los estudiantes serán capaces de expresar desagrado a ciertos objetos en particular.	Role play	-Dramatizar una situación entre dos hermanos que se prestan sus objetos personales (Cellphone, T-shirt, phonecase, sister, friend)	- pizarra, tizas y parlante personales (phone, dress, blouse, jeans, etc). texto teen2teen (Oxford)	45min	-Expresa nuevas palabras según el rol asignado

#### **Secuencia Metodológica:**

Pedimos a los estudiantes escuchen un dialogo entre dos amigos, les decimos que van a dramatizar un dialogo similar al cual se les ha presentado, además tienen que crear el suyo haciendo uso de los objetos solicitados la anterior clase.

Se le pide a una a una pareja de estudiantes salir al frente para hacer una breve presentación del dialogo solicitado donde se utiliza el vocabulario y los contenidos enseñados anteriormente en la clase teorica.

Read and listen to the conversation.

- A** Hey, Dan. I'm buying a present for my sister. What do you think of this phone case?
- B** Well, no offense, but I don't like it. I think it's ugly.
- A** Really? I like it. ... Hey, what about *this* phone case?
- B** Wow! It's awesome. I think you should get it.
- A** OK!



Se les da el tiempo oportuno para que puedan crear el dialogo además de aprender el guión y de esta manera poner en practica lo aprendido.

Los estudiantes salen al frente y demuestran los aprendido expresando una opinión negativa sobre ciertos objetos.

Se les da una retroalimentación a todos al finalizar todas las presentaciones.

### SESIÓN 5: Using electronic devices.

Esta sesión se refiere a interactuar con ejercicios de escuchar, hablar, escribir y comprender. En la habilidad de escuchar, ellos escuchan las preguntas realizadas por la maestra o sus compañeros de clase donde ellos tienen que responder a las preguntas, en la habilidad de hablar, ellos dramatizan una situación en la cual dos hermanos se prestan sus equipos electrónicos, en la habilidad de escribir, ellos redactan un guión empleando el vocabulario aprendido correspondiente al dialogo que se les muestra como ejemplo, y finalmente en la estrategia de comprender, ellos discriminan la información que se debe contextualizar.

N° de sesión	Propósito	Técnica	Actividad	Recursos	Duración	Indicadores
5	-Los estudiantes serán capaces de dramatizar una situación en la cual dos hermanos se prestan sus equipos electrónicos.	Role play	Mencionar diferentes equipos electrónicos (a laptop, a flash drive, a Tablet, a remote, speakers, charger, etc)	- pizarra, tizas y parlante - Equipos electrónicos (a laptop, a flash drive, a Tablet, a remote, speakers, charger, etc) - texto teen2teen (Oxford)	45min	Reconoce y describe diferentes equipos electrónicos

## Secuencia Metodológica:

Se le pide a los estudiantes escuchen un dialogo entre dos hermanos , les decimos que van a dramatizar un dialogo similar al cual se les ha presentado, además tienen que crear el suyo haciendo uso de los objetos solicitados la anterior clase .

1. Read and listen to the conversation.

1. a laptop      2. a tablet      3. a flash drive      4. a remote

5. a mouse      6. a camera      7. a game console      8. speakers

9. a charger      10. a battery

**And don't forget ...**

- an MP3 player
- a phone
- a TV
- earbuds

Emma: Hi, Tyler. Sorry to bother you.  
Tyler: Hey, sis! No problem. What's up?

Emma: The battery in my phone is dead.  
Can I borrow your charger?  
Tyler: Sure. It's on the desk. Next to my laptop.

Se le pide a una a una pareja de estudiantes salir al frente para hacer una breve presentación del dialogo solicitado donde se utiliza el vocabulario y los contenidos enseñados anteriormente en la clase teorica.

Se les da el tiempo oportuno para que puedan crear el dialogo además de aprender el guión y de esta manera poner en practica lo aprendido.

Los estudiantes salen al frente y demuestran los aprendido a través del dialogo poniendo en practica el sentido de cooperación.

Se les da una retroalimentación a todos al finalizar todas las presentaciones.

## SESIÓN 6: Ask to borrow something

Esta sesión se refiere a interactuar con ejercicios de escuchar, hablar, escribir y comprender. En la habilidad de escuchar, ellos escuchan las preguntas realizadas por la maestra o sus compañeros de clase donde ellos tienen que responder a las preguntas , en la habilidad de hablar, ellos secuencian un dialogo, en lo cual dos compañeros de trabajo se prestan sus equipos electronicos , en la habilidad de escribir, ellos redactan un guión empleando el vocabulario aprendido correspondiente al dialogo que se les muestra como ejemplo, y finalmente en la estrategia de comprender, ellos discriminan la información que se debe contextualizar .

Nº de sesión	Propósito	Técnica	Actividad	Recursos	Duración	Indicadores
6	-Los estudiantes serán capaces secuenciar un dialogo donde dos compañeros de trabajo se piden prestado un equipo electrónico y además piden información de como darle el uso adecuado.	Role play	secuenciar un dialogo sobre el buen uso de equipos electronicos .	- pizarra ,tizas y parlante Flashcards (upload,plug in, unplug, connect,turn on,turn off,download,disconnect,connect,replace) - texto teen2teen (Oxford)	45min	-Describe y demuestra como utilizar los equipos electronicos (upload,plug in, unplug, connect,turn on,turn off,download,disconnect,connect,replace)

## Secuencia Metodológica:

Pedimos a los estudiantes escuchen un dialogo entre dos compañeros de trabajo, les decimos que van a secuenciar un dialogo similar al cual se les a presentado, además tienen que crear el suyo haciendo uso de los objetos solicitados la anterior clase .

**Vocabulary** Using electronic devices ★★

1. Look at the pictures. Read and listen.

1. turn on    2. turn off    3. plug in    4. unplug    5. connect  
6. disconnect    7. upload    8. download    9. charge    10. replace

**Teen** Ask to borrow something

1. Read and listen to the conversation.

A Hi, Connor. Can I come in?  
B Sure. What's up?  
A Can I borrow your laptop for a little while?  
B Actually, I'm using it right now. I'm downloading some photos. Can I give it to you a little later?  
A Of course. No problem. Thanks!

Se le pide a una a una pareja de estudiantes salir al frente para hacer una breve presentación del dialogo solicitado donde se utiliza el vocabulario y los contenidos enseñados anteriormente en la clase teorica.

Se les da el tiempo oportuno para que puedan crear el dialogo además de aprender el guión y de esta manera poner en practica lo aprendido.

Los estudiantes salen al frente y demuestran los aprendido, secuenciando el uso adecuado y los pasos a seguir al momento de usar un equipo electrónico.

Se les da una retroalimentación a todos al finalizar todas las presentaciones.

## SESIÓN 7: Describing my best friends .

Esta sesión se refiere a interactuar con ejercicios de escuchar, hablar, escribir y comprender. En la habilidad de escuchar, ellos escuchan las preguntas realizadas por la maestra o sus compañeros de clase donde ellos tienen que describir las cualidades de sus mejores amigos, en la habilidad de hablar, ellos secuencian un dialogo con el vocabulario o grámatica, en la habilidad de escribir, ellos redactan un guión empleando el vocabulario aprendido correspondiente al dialogo que se les muestra como ejemplo, y finalmente en la estrategia de comprender, ellos discriminan la información que se debe contextualizar .

N° de sesión	Propósito	Técnica	Actividad	Recursos	Duración	Indicadores
7	-Los estudiantes serán capaces describir cualidades de sus mejores amigos, cada uno de ellos da a conocer que tanto conoce de si mismo.	Role play	Describir las cualidades de sus mejores amigos	- pizarra ,Tizas,Parlante,l aptop,fotos de sus mejores amigos. -texto teen2teen (Oxford)	45min	-Distingue y describe la personalidad de sus compañeros de clase,utilizando adjetivos(messy,neat,sh y,talkative,Smart,strong, funny and serious)

## Secuencia Metodológica:

Se le pide a los estudiantes sacar las fotos que se les pidió la clase anterior de sus tres mejores amigos y se les hace ciertas preguntas en relación a sus personalidad.

**Vocabulary** Adjectives to describe people

1. Look at the pictures. Read and listen.

1. Clara's messy. 2. Eliza's neat. 3. Drew's shy. 4. Evan's talkative.

Joel Oscar Ashlie Kira

Who's that?

Is that your best friend, Ximena in that photo?

What's your best friend Ximena like?

Is she shy, neat, talkative?

Se le pide a una a una pareja de estudiantes salir al frente para hacer una breve presentación del dialogo entre las preguntas presentadas en la pizarra .

Se les solicita crear un pequeño dialogo donde se utiliza el vocabulario y los contenidos enseñados anteriormente en la clase teorica.

Se les da el tiempo oportuno para que puedan crear el dialogo además de aprender el guión y de esta manera poner en practica lo aprendido.

Los estudiantes salen al frente y demuestran lo aprendido en relación a adjetivos relacionados a la personalidad y al carácter de cada persona en las fotos mostradas.

Se les da una retroalimentación a todos al finalizar todas las presentaciones.



## SESIÓN 8: Comparing yourself with others in your family.

Esta sesión se refiere a interactuar con ejercicios de escuchar, hablar, escribir y comprender. En la habilidad de escuchar, ellos escuchan las preguntas realizadas por la maestra o sus compañeros de clase donde describen cualidades de si mismos como también de cada miembro de su familia, en la habilidad de escribir, ellos redactan un guión empleando el vocabulario aprendido correspondiente al dialogo que se les muestra como ejemplo, y finalmente en la estrategia de comprender, ellos discriminan la información que se debe contextualizar .

N° de sesión	Propósito	Técnica	Actividad	Recursos	Duración	Indicadores
8	-Los estudiantes serán capaces de describir reconocer cualidades de si mismos además de cada miembro de su familia.	Role play	Practicar un lenguaje social para comparars e con otros miembros de su familia	- pizarra, Tizas , laptop y Parlante - texto teen2teen (Oxford) -texto teen2teen (Oxford)	45min	- Relata a los compañeros de clase sobre los miembros de su familia, y hace uso de adjetivos. (messy, neat, shy, talkative, Smart, strong, funny and serious)

### Secuencia Metodológica:

Se le pide a los estudiantes que eligan un adjetivo, con el cual se sientan cómodos al usar y además les sirva para describirse a si mismos.

Am I neat ? /What do you think?



### Compare yourself with others in your family

#### 1. Read and listen to the conversation.

- A** Are you messy or neat?
- B** I'm pretty neat.
- A** And what about other people in your family?
- B** Let me think. Well, my big sister, Sarah, is neat, but my little brother, Luke, is messy. What about you?
- A** Me? I'm pretty messy.



Todos los estudiantes trabajan en pareja usando adjetivos comparativos para describir a los miembros de su familia, se crea en un dialogo en el cual se emplea los contenidos aprendidos en la clase anterior (comparative adjectives) .

Se les da el tiempo oportuno para que puedan crear el dialogo además de aprender el guión y de esta manera poner en practica lo aprendido.

Los estudiantes salen al frente y demuestran lo aprendido comparando y describiendo a los miembros de su familia.

My sister is messy/My Brother is funnier than me./What about you?

Se les da una retroalimentación a todos al finalizar todas las presentaciones.

### **SESIÓN 9 : My room is too messy .**

Esta sesión se refiere a interactuar con ejercicios de escuchar, hablar, escribir y comprender. En la habilidad de escuchar, ellos escuchan las preguntas realizadas por la maestra o sus compañeros de clase y dramatizaran una situación de la vida cotidiana sobre una mamá y su hija desordenada, ellos redactan un guión empleando el vocabulario y expresiones aprendido correspondiente al dialogo que se les muestra como ejemplo, y finalmente en la estrategia de comprender, ellos discriminan la información que se debe contextualizar .

N° de sesión	Propósito	Técnica	Actividad	Recursos	Duración	Indicadores
9	-Los estudiantes serán capaces de dramatizar una situación de la vida cotidiana sobre una mamá y su hija quién es desordenada.	Role play	-Utilizar expresiones acorde al role play (What's wrong?, I'm so busy, That's not right, in a little while, etc)	- pizarra, tizas, laptop y parlante --texto teen2teen (Oxford)  teen2teen (Oxford)	45min	Realiza un sketch sobre una situación de la vida cotidiana utilizando las frases adecuadas.

#### **Secuencia Metodológica:**

Se le pide a los estudiantes que realicen un role play, sobre una situación de una madre con su hija adolescente, en la cual la adolescente muestra actitudes propias de su edad.

Los estudiantes toman como ejemplo el dialogo presentado para realizar el suyo acorde a las expresiones y tema aprendido en la clase anterior.

**Mom:** Lucy? Can I come in?  
**Lucy:** I'm sorry. Please don't come in right now.  
**Mom:** Why? What's wrong?  
**Lucy:** My room is too messy.  
**Mom:** Why is it so messy?  
**Lucy:** I'm so busy. I'm studying.  
**Mom:** But you're listening to music, too!  
**Lucy:** That's OK, Mom. I can listen and study.  
**Mom:** Lucy, that's not right. Please turn off the music.  
**Lucy:** OK, Mom. ... Mom? What time is dinner?  
**Mom:** In a little while.

Todos los estudiantes trabajan en pareja usando adjetivos (neat or messy)

Se les da el tiempo oportuno para que puedan crear el dialogo además de aprender el gui3n y de esta manera poner en practica lo aprendido.

Los estudiantes salen al frente y demuestran lo aprendido comparando y describiendo a los miembros de su familia.

Se les da una retroalimentación a todos al finalizar todas las presentaciones.

## **SESI3N 10: Selling handicrafts or electronic devices at the fair.**

En esta 3ltima sesi3n se pone en practica las 4 habilidades del idioma, se realiza el producto pedag3gico escolar, en este proyecto los estudiantes ser3n capaces de poner en pr3ctica la habilidad de escuchar, hablar, escribir y comprender

Los alumnos se organizar3n en equipos, cada equipo constar3 de 5 alumnos y pondr3 el nombre para los dos stands que presentaran de acuerdo al vocabulario (souvenirs y electronic devices) cada equipo tendr3 que presentar sus manualidades de material reciclable, y adem3s se tiene que presentar el gui3n del dialogo que realizaron seg3n la grammatica planteada y finalmente realizar la presentaci3n escrita y oral acerca de la tienda de manualidades ( Role play)

➤ El juego de roles inicia con la interacci3n de cada participante seg3n el rol que le corresponde .

S1= Presentator of the store(security guard)

S2= Customer

S3=customer

S4= salesperson(souvenirs )-stand 1

S5= Salesperson(electronic devices) stand 2

➤ La presentaci3n en clase debe simular una feria de manualidades donde cada estudiante interactua y adem3s presenta los productos elaborados con material reciclable.

➤ El producto tambi3n debe incluir una presentaci3n escrita que incluya lo siguiente:

a) nombre del equipo, adem3s del nombre de cada tienda de manualidades.

c) guion del concurso (presentaci3n del programa (escenografia y manualidades)



N° de sesión	Propósito	Técnica	Actividad	Recursos	Duración	Indicadores
10	-Los estudiantes serán capaces de dramatizar e informar sobre la compra y venta de productos realizados por ellos mismos con material reciclable.	Role play	realizar una feria de compra y venta de manualidades. ( blouses,necklaces,mugs,wristbands,etc)	pizarra,Tizas. manualidades( phonecase,handband,wristband,earrings,earbuds,etc)  - Parlante ,texto teen2teen (Oxford)	90´	-Utiliza frases acorde a su edad(It´s gross,it´s weird, it´s ugly , it´s awesome, it´s cool, it´s perfect)

### Secuencia Metodológica:

Se les pide a los estudiantes llevar a cabo el performance del role play “ Selling handicrafts or electronic devices at the fair”



Los estudiantes se reúnen en grupos de 5 y arman su stands de manualidades “ souvenirs handicraft” y “ electronic devices handicrafts”, ello como parte de la escenografía para realizar la compra y venta de sus productos.

Se le pide a cada grupo de estudiantes salir al frente para hacer la presentación del dialogo , donde se utiliza el vocabulario y los contenidos enseñados durante el bimestre..

Los estudiantes salen al frente y demuestran lo aprendido ,haciendo uso de expresiones verbales,la gramática y vocabulario aprendido.

Se les da una retroalimentación a todos al finalizar todas las presentaciones.

## Anexo 8

### Cronograma y semanalización del taller realizado- 2do de secundaria ( IV BIMESTRE)

SEMANTALIZACIÓN	SEMANA	TALLER	FECHA	CONTENIDOS
Del lunes 14 al viernes 18 de octubre	1	1.- the key rings? I love them!	14/10/19	Vocabulary: Personal Objects and souvenirs Verbs of degree: love, like, don't like, hate
		2.-At the souvenir store	17/10/19	Listening skill: What are they discussing.
Del lunes 21 al viernes 25 de octubre	2	3.-Talking about personal objects.	21/10/19	Object pronouns READING SKILL: A newspaper article SPEAKING SKILL:
		4.-Expressing a negative opinion	24/10/19	Expressing a negative opinion
Del lunes 28 de octubre al viernes 01 de noviembre (viernes 01: Día de todos los santos)	3	5.- .-Using electronic devices.	31/10/19	Vocabulary: Electronic devices / Using electronic devices. Giving instructions  Listening comprehension
Del lunes 04 al viernes 08 de noviembre	4	6.-Ask to borrow something	7/11/19	Can for permission  READING SKILL: An advertisement  SPEAKING SKILL: Ask to borrow something
Del lunes 11 al viernes 15 de noviembre	5	7.- Describing people	14/11/19	Vocabulary: Adjectives to describe people.  Topic snapshot: Vocabulary in context.  Listening comprehension
Del lunes 18 al viernes 22 de noviembre	6	8.-Comparing yourself with others in your family.	21/11/19	comparative adjectives: form Short adjectives Long adjectives Irregular adjectives (SPEAKING SKILL: Talking about comparative adjectives.  Listening skill

Del lunes 25 al viernes 29 de noviembre	7	9.-My room is too messy	28/11/19	READING SKILL: A travel blog SPEAKING SKILL: Compare yourself with others in your family
Del lunes 02 al viernes 06 de diciembre	8	10.-Selling handicrafts or electronic devices at the store.	5/12/19	Review and Final Project
Del lunes 09 al viernes 13 de diciembre	9	BIMESTRALES	BIMESTRALES	BIMESTRALES

**Anexo 9**  
**Data de pretest del grupo experimental**

N°	item1	item2	item3	item4	item5	item6	item7	item8	item9	item10	item11	item12	item13	item14	item15	item16	item17	item18	item19	tem20	Total
1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	11
2	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	0	14
3	0	0	0	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	12
4	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	0	13
5	0	0	0	1	0	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	0	1	0	1	0	7
6	0	0	0	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	10
7	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	1	9
8	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	12
9	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	14
10	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	0	13
11	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	14
12	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	1	5
13	0	1	0	0	0	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	9
14	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	1	1	1	0	0	7
15	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	12
16	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	1	1	1	0	6
17	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	10
18	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	12
19	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	13
20	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	12
21	0	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	13
22	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	9
23	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	13
24	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	12

Data de pretest del grupo control

N°	item1	item2	item3	item4	item5	item6	item7	item8	item9	item10	item11	item12	item13	item14	item15	item16	item17	item18	item19	tem20	Total
1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	14
2	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	13
3	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	13
4	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	14
5	0	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	13
6	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	16
7	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	16
8	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	14
9	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	13
10	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	16
11	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	16
12	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	11
13	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16
14	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	14
15	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	16
16	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18
17	0	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	13
18	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	14
19	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	12
20	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	16
21	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	15
22	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	0	1	14
23	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	15
24	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	18

Data de post test del grupo experimental

N°	item1	item2	item3	item4	item5	item6	item7	item8	item9	item10	item11	item12	item13	item14	item15	item16	item17	item18	item19	tem20	Total
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	18
2	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	16
3	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	16
4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	19
5	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	14
6	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	15
7	0	1	0	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	12
8	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	16
9	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	17
10	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	18
11	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	17
12	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	16
13	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	17
14	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	11
15	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	18
16	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	15
17	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16
18	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	16
19	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19
20	0	0	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	13
21	0	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	13
22	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	18
23	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16
24	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	18

Data de post test del grupo control

N°	item1	item2	item3	item4	item5	item6	item7	item8	item9	item10	item11	item12	item13	item14	item15	item16	item17	item18	item19	tem20	Total
1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	14
2	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	13
3	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	13
4	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	14
5	0	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	13
6	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	16
7	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	16
8	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	14
9	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	13
10	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	16
11	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	16
12	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	11
13	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16
14	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	14
15	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	16
16	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18
17	0	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	13
18	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	14
19	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	12
20	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	16
21	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	15
22	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	14
23	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	15
24	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	18

## Anexo 10

### Constancia de autorización del colegio

*“Año de la universalización de la salud”*



#### Constancia

Yo **Lucrecia Marmanillo Neyra**, directora de la I.E Pamer - Los olivos Identificada con DNI: 25843801

HACE CONSTAR :

Que la docente Judit Melisa Bellodas Ellisca identificada con DNI 4297122, ha realizado una taller denominado “*let’s learn how to communicate in english by the role play Technique*”, el taller se realizó desde el 14 de octubre hasta el 5 de diciembre. Dicho trabajo de investigación se denomina : **la técnica de role play en el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes de 2do de secundaria de la I.E.P Pamer, Los Olivos ,2019”**

Se expide la presente constancia a solicitud de la interesada para los fines que estime conveniente.

Los Olivos, 10 de Enero del 2020



Atentamente,

Lucrecia Marmanillo Neyra



## Anexo 11

### Certificado de validez de contenido del instrumento

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE: aprendizaje del idioma inglés

nº	dimensiones / items	pertinencia <sup>1</sup>		relevancia <sup>2</sup>		claridad <sup>3</sup>		sugerencias
		si	no	si	no	si	no	
<b>Dimensión: Speaking</b>								
1	Look at the pictures and Answers the questions What souvenirs can you see?	✓		✓		✓		
2	Look at the pictures and Answers the questions Is there a laptop on the picture?	✓		✓		✓		
3	Look at the pictures and Answers the questions what is that ?	✓		✓		✓		
4	Look at the pictures and Answers the questions How many mugs are there?	✓		✓		✓		
<b>Dimensión: Listening</b>								
5	Listen to the conversation. Circle the correct answers. Tony is ... than Jane.	✓		✓		✓		
6	Listen to the conversation. Circle the correct answers. Jane is ... than her brother.	✓		✓		✓		
7	Listen to the conversation. Circle the correct answers. Tony ...	✓		✓		✓		
8	Listen to the conversation. Circle the correct answers. ... is practicing the guitar right now.	✓		✓		✓		
9	Listen to the conversation. Circle the correct answers. Maggie is ... than her brother and her sister.	✓		✓		✓		
10	Listen to the conversation. Circle the correct answers. Maggie loves ...	✓		✓		✓		
<b>Dimensión: Reading</b>								
11	Read the advertisements. Circle T (true) or F (false). you can't download music or upload your photos in the techminitabket.	✓		✓		✓		
12	Read the advertisements. Circle T (true) or F (false). You can play games in the Techminitabket.	✓		✓		✓		
13	Read the advertisements. Circle T (true) or F (false). The camera isn't easy to use.	✓		✓		✓		

14	Read the advertisements. Circle T (true) or F (false). The game console is green.	✓		✓		✓		
15	Read the advertisements. Circle T (true) or F (false). The game console isn't in good condition.	✓		✓		✓		
16	Read the advertisements. Circle T (true) or F (false). People can't send messages on the new console.	✓		✓		✓		
17	Read the advertisements. Circle T (true) or F (false). You can play games on the new console.	✓		✓		✓		
<b>Dimensión: Writing</b>								
18	Write a description of a family member or a friend. Including "comparatives adjectives" and vocabulary for this term. Compare yourself with that person.	✓		✓		✓		
19	Write a description of a family member or a friend. Including "comparatives adjectives" and vocabulary for this term. Describe your looks	✓		✓		✓		
20	Write a description of a family member or a friend. Including "comparatives adjectives" and vocabulary for this term. Describe your personalities.	✓		✓		✓		

Observaciones (precisar si hay suficiencia):

*Hay suficiencia*

Opinión de aplicabilidad:  Aplicable  Aplicable después de corregir  No aplicable

Apellidos y nombres del juez validador. Dr/ Mg: *Josefa Elena Estrella*

DNI: *09975501*

Especialidad del validador: *Letrada*

...12... de octubre del 2019

*[Firma]*  
Firma del Experto Informante  
Especialidad

<sup>1</sup>Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

<sup>2</sup>Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específicas del constructo

<sup>3</sup>Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE: aprendizaje del idioma inglés

nº	dimensiones / ítems	pertinencia <sup>1</sup>		relevancia <sup>2</sup>		claridad <sup>3</sup>		sugerencias
		si	no	si	no	si	no	
<b>Dimensión: Speaking</b>								
1	Look at the pictures and Answers the questions What souvenirs can you see?	✓		✓		✓		
2	Look at the pictures and Answers the questions Is there a laptop on the picture?	✓		✓		✓		
3	Look at the pictures and Answers the questions what is that ?	✓		✓		✓		
4	Look at the pictures and Answers the questions How many mugs are there?	✓		✓		✓		
<b>Dimensión: Listening</b>								
5	Listen to the conversation. Circle the correct answers. Tony is ... than Jane.	✓		✓		✓		
6	Listen to the conversation. Circle the correct answers. Jane is ... than her brother.	✓		✓		✓		
7	Listen to the conversation. Circle the correct answers. Tony ...	✓		✓		✓		
8	Listen to the conversation. Circle the correct answers. ... is practicing the guitar right now.	✓		✓		✓		
9	Listen to the conversation. Circle the correct answers. Maggie is ... than her brother and her sister.	✓		✓		✓		
10	Listen to the conversation. Circle the correct answers. Maggie loves ...	✓		✓		✓		
<b>Dimensión: Reading</b>								
11	Read the advertisements. Circle T (true) or F (false). you can't download music or upload your photos in the techminitabket.	✓		✓		✓		
12	Read the advertisements. Circle T (true) or F (false). You can play games in the Techminitabket.	✓		✓		✓		
13	Read the advertisements. Circle T (true) or F (false). The camera isn't easy to use.	✓		✓		✓		

14	Read the advertisements. Circle T (true) or F (false). The game console is green.	✓		✓		✓		
15	Read the advertisements. Circle T (true) or F (false). The game console isn't in good condition.	✓		✓		✓		
16	Read the advertisements. Circle T (true) or F (false). People can't send messages on the new console.	✓		✓		✓		
17	Read the advertisements. Circle T (true) or F (false). You can play games on the new console.	✓		✓		✓		
<b>Dimensión: Writing</b>								
18	Write a description of a family member or a friend. Including "comparatives adjectives" and vocabulary for this term. Compare yourself with that person.	✓		✓		✓		
19	Write a description of a family member or a friend. Including "comparatives adjectives" and vocabulary for this term. Describe your looks	✓		✓		✓		
20	Write a description of a family member or a friend. Including "comparatives adjectives" and vocabulary for this term. Describe your personalities.	✓		✓		✓		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): HAY SUFICIENCIA

Opinión de aplicabilidad: **Aplicable** [✓]    **Aplicable después de corregir** [ ]    **No aplicable** [ ]

Apellidos y nombres del juez validador. Dr/ Mg: CONTEBAS ARANA MIGUEL ANGEL    DNI: 70584816

Especialidad del validador: ESPECIALISTA EN LENGUA EXTRANJERA

...10 de ~~DE~~ NOVIEMBRE del 2019

<sup>1</sup>Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.  
<sup>2</sup>Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo  
<sup>3</sup>Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión



Firma del Experto Informante  
Especialidad

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE: aprendizaje del idioma inglés

n°	dimensiones / ítems	pertinencia <sup>1</sup>		relevancia <sup>2</sup>		claridad <sup>3</sup>		sugerencias
		si	no	si	no	si	no	
<b>Dimensión: Speaking</b>								
1	Look at the pictures and Answers the questions What souvenirs can you see?	✓		✓		✓		
2	Look at the pictures and Answers the questions Is there a laptop on the picture?	✓		✓		✓		
3	Look at the pictures and Answers the questions what is that ?	✓		✓		✓		
4	Look at the pictures and Answers the questions How many mugs are there?	✓		✓		✓		
<b>Dimensión: Listening</b>								
5	Listen to the conversation. Circle the correct answers. Tony is ... than Jane.	✓		✓		✓		
6	Listen to the conversation. Circle the correct answers. Jane is ... than her brother.	✓		✓		✓		
7	Listen to the conversation. Circle the correct answers. Tony ...	✓		✓		✓		
8	Listen to the conversation. Circle the correct answers. ... is practicing the guitar right now.	✓		✓		✓		
9	Listen to the conversation. Circle the correct answers. Maggie is ... than her brother and her sister.	✓		✓		✓		
10	Listen to the conversation. Circle the correct answers. Maggie loves ...	✓		✓		✓		
<b>Dimensión: Reading</b>								
11	Read the advertisements. Circle T (true) or F (false). you can't download music or upload your photos in the techminitablen.	✓		✓		✓		
12	Read the advertisements. Circle T (true) or F (false). You can play games in the Techminitablen.	✓		✓		✓		
13	Read the advertisements. Circle T (true) or F (false). The camera isn't easy to use.	✓		✓		✓		

14	Read the advertisements. Circle T (true) or F (false). The game console is green.	✓		✓		✓		
15	Read the advertisements. Circle T (true) or F (false). The game console isn't in good condition.	✓		✓		✓		
16	Read the advertisements. Circle T (true) or F (false). People can't send messages on the new console	✓		✓		✓		
17	Read the advertisements. Circle T (true) or F (false). You can play games on the new console.	✓		✓		✓		
<b>Dimensión: Writing</b>								
18	Write a description of a family member or a friend. Including "comparatives adjectives" and vocabulary for this term. Compare yourself with that person.	✓		✓		✓		
19	Write a description of a family member or a friend. Including "comparatives adjectives" and vocabulary for this term. Describe your looks	✓		✓		✓		
20	Write a description of a family member or a friend. Including "comparatives adjectives" and vocabulary for this term. Describe your personalities.	✓		✓		✓		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Si, hay suficiencia

Opinión de aplicabilidad: **Aplicable** [✓] **Aplicable después de corregir** [ ] **No aplicable** [ ]

Apellidos y nombres del juez validador. Dr/ Mg: Capitán Huanchaco Andy Andrej DNI: 46321653

Especialidad del validador: Especialista en Lengua extranjera

...08... de octubre... del 2019



Firma del Experto Informante  
Especialidad

<sup>1</sup>Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.  
<sup>2</sup>Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo  
<sup>3</sup>Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión







## Anexo 12



### ACTA DE APROBACIÓN DE ORIGINALIDAD DE TRABAJO ACADÉMICO

Yo, Estrella A. Esquiagola Aranda, docente de la Escuela de Posgrado de la Universidad César Vallejo filial Lima Norte.

La tesis titulada "La técnica de role play en el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes de 2do de secundaria de la I.E.P Pamer, Los Olivos, 2019" de la estudiante **Judit Melisa Bellodas Ellisca**, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 25% verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin.

La suscrita analizó dicho reporte y concluyó que cada una de las coincidencias detectadas no constituye plagio. A mi leal saber y entender la tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad César Vallejo.

Lima, 27 de febrero del 2020



  
Estrella A. Esquiagola Aranda

DNI:09975909



Anexo 13  
Pantallazo de software de Turnitin

**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

ESCUELA DE POSGRADO  
PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA

La técnica de role play en el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes de 2do de secundaria de la L.E.P. Palmer, Los Olivos, 2019

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:  
Maestra en Psicología Educativa

AUTORA:  
Dra. Juliá Melissa Bellodas Filicea (ORCID: 0000-0002-7059-5885)

ASESORA:  
Dra. Estrella Arzuena Esquivola Aranda (ORCID: 0000-0002-1841-4070)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:  
Evaluación y aprendizaje

Lima - Perú  
2020

Número de palabras: 13663

Text-only Report High Resolution Activo

Windows 1000 a.m. 27/03/2020

**Resumen de coincidencias**

**25 %**

Se están viendo fuentes estándar

Ver fuentes no ingles (Beta)

Concidencias

25	1	Entregado a Universidad	11 %
		Trabajo del estudiante	
	2	repositorio ucv.edu.pe	8 %
		Fuente de internet	
	3	Entregado a Universidad	2 %
		Trabajo del estudiante	
	4	Entregado a Universidad	1 %
		Trabajo del estudiante	
	5	repositorio ucv.edu.pe	1 %
		Fuente de internet	
	6	Entregado a Atlantic Int.	<1 %
		Trabajo del estudiante	
	7	espacio uned.es	<1 %
		Fuente de internet	
	8	Entregado a Universidad	<1 %
		Trabajo del estudiante	
	9	Entregado a Universidad	<1 %
		Trabajo del estudiante	



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

Centro de Recursos para el Aprendizaje y la Investigación (CRAI)  
"César Acuña Peralta"

### FORMULARIO DE AUTORIZACIÓN PARA LA PUBLICACIÓN ELECTRÓNICA DE LAS TESIS

**1. DATOS PERSONALES**

Apellidos y Nombres: (solo los datos del que autoriza)

BELLODAS ELLISCA, Judit Melisa

D.N.I. : 42971228

Domicilio : AV. El maestro Peruano 479 Urb. Carabayillo-

Teléfono : Fijo : - Móvil : 953305197

E-mail : Juditelisca@gmail.com

**2. IDENTIFICACIÓN DE LA TESIS**

Modalidad:

Tesis de Pregrado

Facultad : .....

Escuela : .....

Carrera : .....

Título : .....

Tesis de Posgrado

Maestría

Doctorado

Grado : Maestra en Psicología educativa

Mención : psicología educativa

**3. DATOS DE LA TESIS**

Autor (es) Apellidos y Nombres:

BELLODAS ELLISCA, Judit Melisa

Título de la tesis:

La técnica de role play en el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes de 2do de secundaria de la I.E.P Pamer, Los Olivos, 2019

Año de publicación : 2020

**4. AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN DE LA TESIS EN VERSIÓN ELECTRÓNICA:**

A través del presente documento, autorizo a la Biblioteca UCV-Lima Norte, a publicar en texto completo mi tesis.

Firma : 

Fecha : 16/02/2020



Anexo 15



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

AUTORIZACIÓN DE LA VERSIÓN FINAL DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

CONSTE POR EL PRESENTE EL VISTO BUENO QUE OTORGA EL ENCARGADO DE INVESTIGACIÓN DE

ESCUELA DE POSGRADO

A LA VERSIÓN FINAL DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN QUE PRESENTA:

Judit Melisa Bellodas Ellisca

INFORME TITULADO:

La técnica de role en el aprendizaje del idioma  
Inglés en los estudiantes de 2do de Secundaria  
de la I. E. P. Pamer, Los Olivos, 2019

PARA OBTENER EL TÍTULO O GRADO DE:

Maestra en Psicología Educativa

SUSTENTADO EN FECHA: 25/01/2020

NOTA O MENCIÓN: Aprobado-Unanimidad



[Firma]  
FIRMA DEL ENCARGADO DE INVESTIGACIÓN